

# おきて破りの全ワザ集 ファミリーコンピュータ<sup>TM</sup>

## 必勝本 3

ファミリーコンピュータ 必勝本 3

ファミロン・  
チャンピオン・クラブ 著

JCC  
出版局



20コース完全走破テクニック公開

マッハライダー

ツインビー

忍者じゃじゃ丸くん

1942

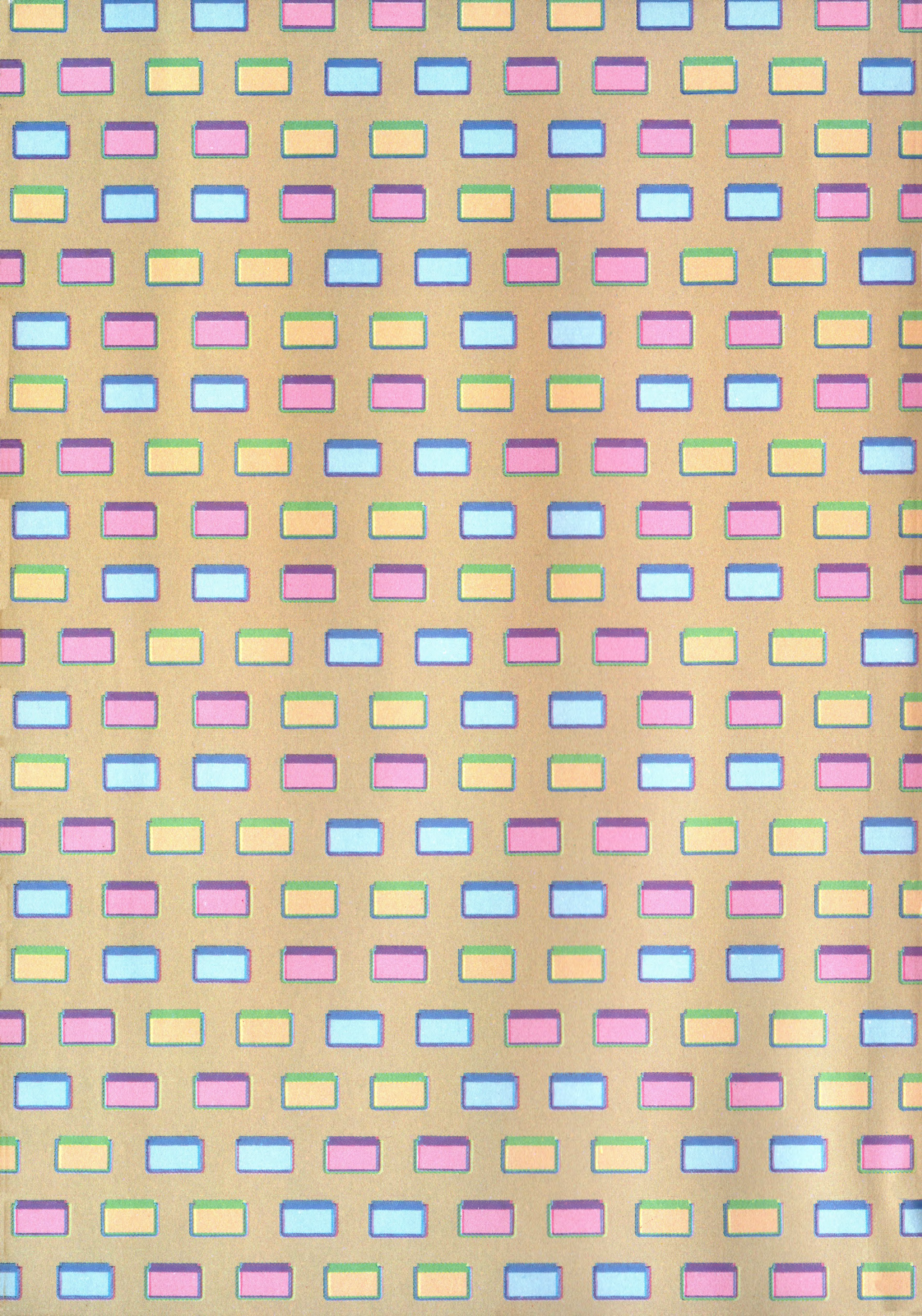
いっしょ

特別付録

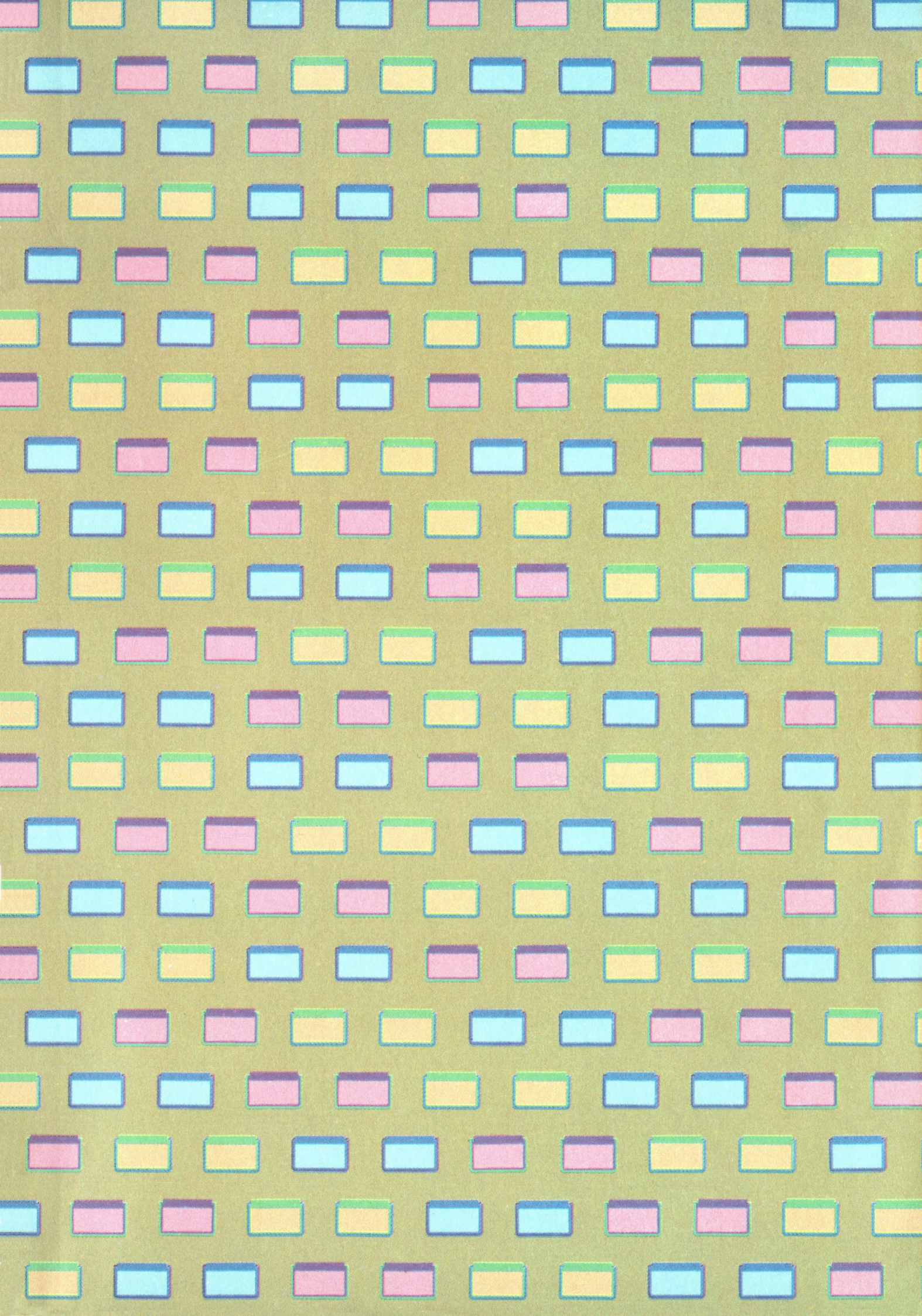
バグ&隠れキャラ全集

宝島















おきて破りの全ワザ集

ファミリ  
コンピュータ<sup>TM</sup>

必勝本

3







はじめに

● ファミコン・チャンピオン・クラブ

たった1冊のつもりだったファミリーコンピュータ必勝本も、とうとう3冊めをかぞえるに至った。1冊めのときは、ぼくたちファミコン・チャンピオン・クラブの開発した高度な必勝ワザが、読者にキチンと伝わるだろうかと心配だった。が、このテの本がいろいろな出版社から発売され、本屋さんにファミコンの必勝本コーナーができるまでになったいま、読者の水準も高くなり、ウカウカとはしていられなくなった。読者と競争で、新しい必勝ワザの開発や、隠れキャラやバグを発見しなければならない。

この本は、そういう意味で、さらに高度で楽しいワザのつまった決定本を目ざしたつもりだ。読者諸君！ ぼくたちの挑戦をうけてくれ。なおご意見、ご批判を待ってます。



## CONTENTS

目次

おきて破りの全ワザ集

# ファミリーコンピュータ™

必勝本③——ファミコン・チャンピオン・クラブ著

まえがき

ファミコン・チャンピオン・クラブ

009

すべての闘魂ライダーに贈る！  
20コース完全走破テクニック公開

## マッハライダー

012

痛快！ 最高得点プレイのすべて  
全ステージ突破ガイド

## ツインビー

066

## かじ坊のファミコン情報

ファミコン、アメリカ上陸——108

ディスクって何だ!?——126

ディスクライター登場——136

最新ファミコン・アクセサリ——146



必勝忍法、免許皆伝!!  
全ステージ別攻略法公開

# 忍者じゃじゃ丸くん

110

最終面まで完全レポートだ!  
P-38ライトニング大進撃テク集

# 1942

128

全開、農村パワー!!  
小判、武器のとり放題攻略MAP

# いっき

138

特別付録

バグ&隠れキャラ全集

148



すべての闘魂ライダーに贈る！  
20コース完全走破テクニック公開

# マッハライダー

猛烈スピード+バイオレンス・アクション。ハンパな腕まえじゃあ、  
このマッハライダーを制覇するなんて無理だぞ。で、初心者から上級者まで、  
プロ級のテクニックを徹底指導。

これでキミも、完全走破にチャレンジできる！









# マッハライダーREPORT

## 徹底解説

IN THE YEAR 2112,  
THE EARTH HAS BEEN INVADIED  
BY EVIL FORCES.  
JOURNEY TO NEIGHBORING  
SECTORS DESTROYING INVADERS.

YOU ARE "MACH RIDER"!

西暦2112年

この地上はイーグルフォースと呼ばれ  
る暴徒の群れに占拠されていた。

この旅は

襲いくる暴徒たちを壊滅し、  
次のセクターを目指さねばならない。  
行け! マッハライダー

### STORY OF MACH RIDER

新天地を求め、荒野を激走する一台の  
ロードマシン。しかし、その行手には  
血に飢えた暴徒どもがたちふさがるのだ。  
オイルをまきちらし、<sup>ひょう</sup>鋌を道に投げつけ  
体当たりをくりかえし、あらゆる卑怯な  
手段で進路を妨害する。

このピンチを切りぬけるには、バツグ  
ンのドライブテクと、装備されたマシン  
ガンだけがたよりだ。

リアルな走行感がキミを熱くする。も  
っとスピードをあげるんだ! 暴徒のバ  
イオレンスマシンに、マシンガンを撃  
ちこめ! 悪意に満ちたこの世界をかけ  
ぬけろ。

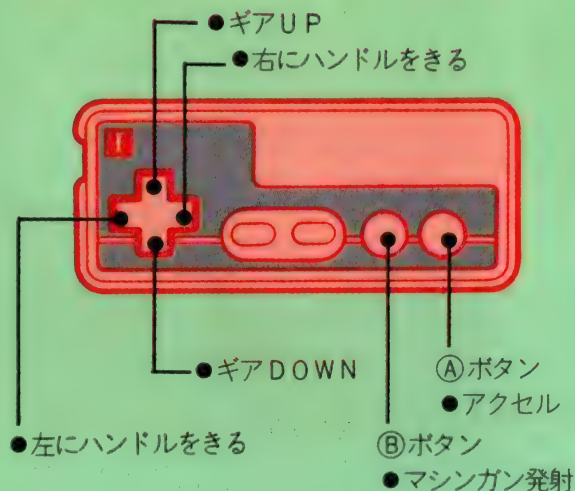
キミが、マッハライダーだ!

### あそび方

敵の車と戦いながら、与えられた距離を走破する。武器  
としてマシンガン(⑧ボタンで発射)が使えるが、勝負の  
キメテは走行テクだ。コース途中には障害物が続々と出て  
くるから、ハンドル操作(➕ボタンの左右)とギアチェン  
ジ(➕ボタンの上下で4段変速)の絶妙コンビネーション  
がポイントだ。スタート時の加速はアクセル(④ボタン)  
とギアのタイミングを合わせる。必ず1速からでない  
とスタートはできない。

このゲームには3つのバージョンがある。ファイティン  
グコース、エンデュランスコース、ソロコースだ。どれに  
挑戦するか、まずセレクトしよう。

### コントローラの使い方





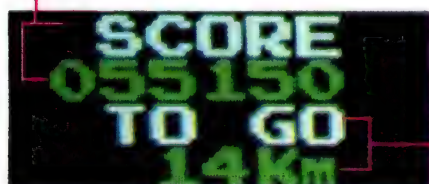
# ディスプレイ表示の見方

画面上側の表示は3つのパートに分かれているね。ざっと説明しておこう。左端のは上がスコア、下が残り走行距離を示している。中央のは持ちキャラ数を表わしたヘルメットと、マシンガンの残りショット回数だ。その横にあるたて並び

の数字は、ギアの状態。いま何速かが赤色の表示でわかるのだ。そしていちばん右のパート、これはバックミラーになっている。走行中、もっとも注意をはらわなければいけないのはこのバックミラー。しかし、慣れないと難しいぞ。

## 得点表示

得点は各コース終了後、撃破した敵車と障害物、それに残りショット数によって計算される。走行中あがっていく数字は、走行したいのテクニカルポイントだ。もちろんミスしないのが良。



## 残り走行距離

たとえばこの表示の“TO GO 14km”なら、ゴールまであと14キロ、ということだ。1キロごとにカウントダウンされる。各コースによって距離は違うね。スタート時点で表示される数字が、そのコースの全長だ。



## 持ちキャラ数

コース1のデキによってコース2の持ちキャラ数が決まる。失敗が1回までなら3人、2回なら2人でコース2をスタート。以後3コースクリアするごとに1人増える。



## ショット数

マシンガン発射は80発まで。1回に2発ずつなので、発射可能は40回だ。この残り数が表示される。限られた数ではメクラ撃ちはできないぞ。あとどのくらい撃てるか、ここでよく確認するのだ。



## バックミラー

後ろからやってくる敵車をこれで確認。3速以下だとひんぱんに現われる。4速にあげればたいてい引き離せるのだが、手遅れのことも。非常に危険なので、これを見ながらなんとかかわせ。







# 暴徒バイオレンスマシン ー ン撃破全データ

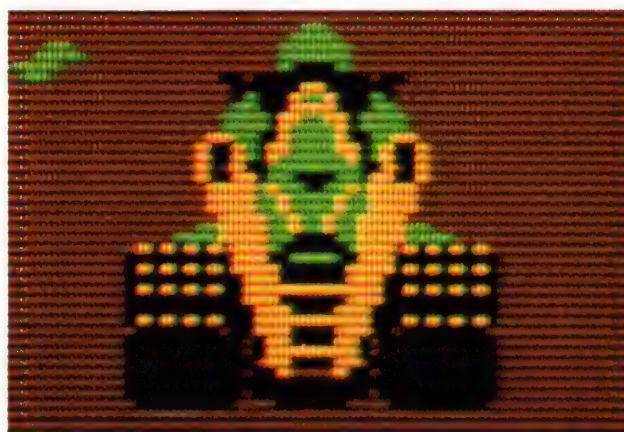
ピンク	DESTROYED 1	得点	ショット	200	攻撃力	しつようなオイル攻撃。
			ブロック	400		

のっけに出てくるからって、あなどってはいけない。こいつの油断ならないのはオイルをまいていくところ。不用意にま後ろへつけると、垂れ流したオイルであっというまにスリップするぞ。コツはななめ後ろから近づき、上体を倒して素早くショットすることだ。1回で撃破できるのがさいわいだ。



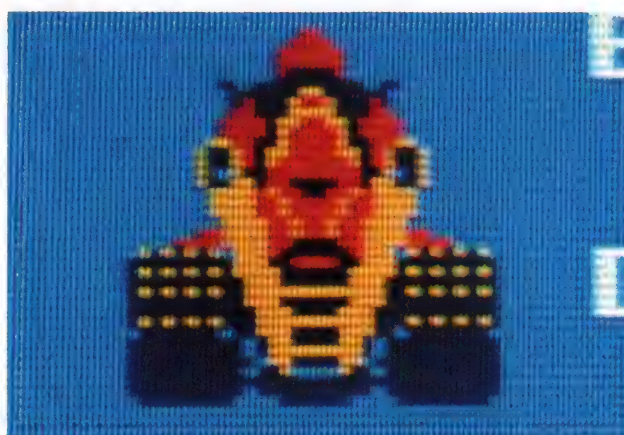
緑	DESTROYED 2	得点	ショット	500	攻撃力	標準的な体当たり攻撃。
			ブロック	1000		

これといった妨害工作をしてこないの  
で、案外ピンクよりも簡単な相手だ。た  
だ、しょっちゅう出現するのでうるさいのは  
確か。じつは同じ色の車を10台撃破すると  
高得点ボーナスがつくのだが、いちばん  
やりやすいのがこの緑とピンク。という  
より、出現回数とショット回数の関係で、  
ほかの色のヤツでは無理。たまに赤も可。



赤	DESTROYED 3	得点	ショット	1000	攻撃力	ときおり見せるオイル攻撃。
			ブロック	2000		

コースによっては、こいつもオイルを  
路上にまきちらすことがある。しかも防  
御力も強く、3発のマシンガンを撃ちこ  
まねば破壊できない。最初の頃は少々手  
こずる相手だ。なるべく近距離まで接近  
して、マシンガンを連打しよう。これが  
防御力の強い敵車を倒すためのポイント  
なんだ。





## 暴徒のあやつるバイオレンスマシーン。

これには色によって6種のパターンがある。それぞれ、攻撃力、防御力(何発マシンガンを撃ちこめば破壊・DESTROYED・できるか)、が違っているのだ。この敵車の全てを撃破するための完全データだ。

青	DESTROYED 4	得点	ショット	2000	攻撃力	しつような銃攻撃。
			ブロック	4000		

総合的に見て、こいつが最強の敵車だろう。とにかくしつこく前方路上に銃をまきちらしていく。スリップゾーンなどでまかれると相当危険だ。しかも防御力も強い。無理にねらおうとせずやりすごすほうが安全というもの。ただし、並走する形になったら、急なギアチェンジで距離をとり、ヒットアンドアウェイ攻撃だ。



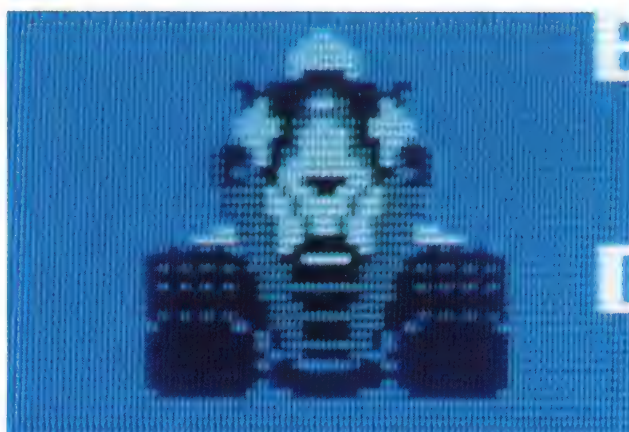
紫	DESTROYED 2	得点	ショット	3000	攻撃力	猛スピードによる後方からの追突攻撃。
			ブロック	9000		

後ろから猛烈なスピードで突進してくる。3速あたりで走行していて、後ろからこいつに追突されると、いっぱつでコース外まではじきとばされてしまう。つねにバックミラーに気を配り、4速で全力走行していなければ、この攻撃はかわせない。バックミラーに紫の影が見えたら、反射的に左右に車体をふることだ。



黒	DESTROYED 6	得点	ショット	5000	攻撃力	しつようなブロック攻撃。
			ブロック	20000		

こいつの攻撃はじつにストレートだ。自分のもっとも強力な防御力を利用したブロック攻撃、これだけだ。その攻撃パターンさえ読めば、さほど怖れることはない。青の場合と同じく、並走されたら、急なギアアップ、ギアダウンをして距離をとりながら、マシンガンを何回にも分けて撃ちこむようにしろ。







# コース上障害物 全リスト

## 水



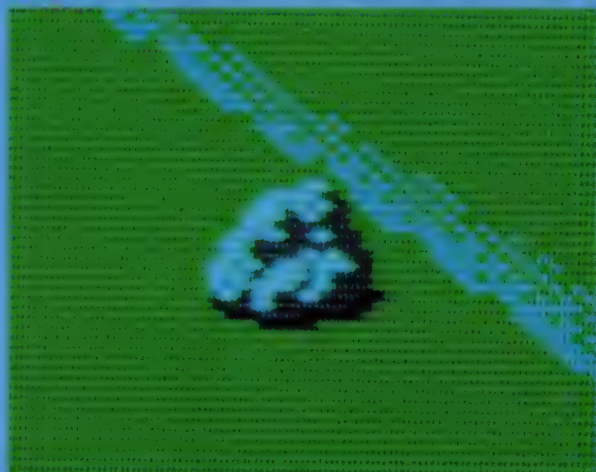
スリップする。並び方は決まってい  
て、走路の両端にたがいちがいで2カ  
所か4カ所。これはハンドルテクでほ  
とんどかわせる。

## オイル



スリップ。いちばん多い。もとか  
らあるのと敵車によってまかれたもの  
がある。並び方は決まっていないので  
避けにくい。カウンターをきって脱出。

## 岩



触れると爆死。ショットしてもダメ。  
決まった配置であられるとは限らな  
いので、相当てごわい障害物。相手を  
ブロックするときには有効に使える。

## 鉄(びょう)



スリップ。オイルと同じで、もとか  
らあるのと敵車によって増やされるも  
のがある。が、面積が少ないので少し  
よけやすい。



直線コースにある障害物を避けるのは簡単だ。

こわいのはコーナーにあるヤツ。

ギアダウンをして慎重に避ける。

ただしグズグズしていると、後ろから敵車にやられてしまうのだ。

## ドラム缶A



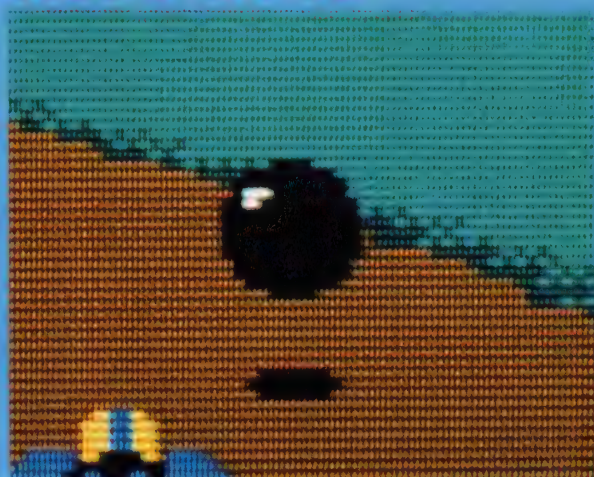
コース内。触れると爆死。ショットできるため、ついハンドルをおろそかにしがち。できるだけかわすのが良し。が、岩と同じく位置は予測できない。

## ドラム缶B



コース外にある。オイルなどでスリップしてぶつかることが多い。そのときはショットしながら体勢を立て直そう。しかしポイントにはならない。

## ボンバーボール



直線で出現したときはショットしながら軽くかわす。カーブでは走路外に少し乗りあげてかわすテが有効。敵車とブロックしている時が最も危険。

## スリップゾーン



カーブから突入することが多い。ギアチェンジを4→3→2→3と、こまめにする必要がある。ここで敵車にブロックされたら圧倒的に不利。



# 激走

# マッハライダー

# テクニック集



マッハライダーは、完全に反射神経によって勝負が決まる……そう考えてテクニックの修得をおこたってはいないだろうね。

このゲームだって他のゲーム同様、確実な必勝テクがあるのだ。高得点を上げるためのポイント、敵キャラの撃破法、ドライブテクニック、e t c。これをマスターしておかないと、完全走破は不可能だ！



## ギアチェンジ

まず、4速のスピード感に慣れておくことが大切。初期コースでは、できるかぎり4速で激走し、目を慣らせておかねばならないのだ。そうすれば、3速、2速に減速したときコースがよく見えてくるはずだ。

さらに、どのコースでも、ほぼ4速による全力走行でクリアすれば、コースの走破得点が満点の1000点となる。これをめざして、とりあえずがんばるのだ。

初めて体験するコースは慎重に。ゆるやかなカーブも3速にギアダウン。



直線コースの障害物は、4速のまま突破しよう。後方から追いあげてくる紫をふりきれ。



◀タイムロスの少ないギアチェンジをマスターだ

そのうえで、1速から4速へ加速するときの感じ、逆に4速から1速まで減速するときのスピード感の変化を、からだにたたきこんでおかねばならない。

実戦においては、ギアチェンジはコース上の障害物、敵車の存在などと密接に関係しているんだ。

どんどんコースが先へ進んでいくと、スリップゾーンがあったり、カーブに岩が出現したり、とにかく障害物が次から次へと現れる。こんなときは、2速、1速あたりまでギアダウンしなければクリアできないんだ。

かと思えば、ファイティングコースA—11面など、カーブでも4速で突破しなければ、後ろから紫の敵車が追突してくる。



だから、コースの状況によって適確なギアチェンジを素早くやるということがとても大切だぞ。

何度もチャレンジしたコースだと、だいたい障害物の多くでるあたり、あまり

出ないあたり、といった判断がつくようになる。そうなればしめたもの。初めてチャレンジするコースでは、カーブが見えてきたら必ず3速、2速に減速だ。何が出てくるかわからないぞ。



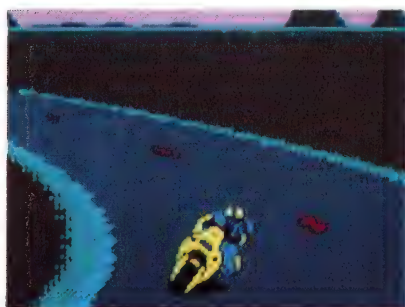
## コーナリング

実際のクルマのドライブテクと同じように、スローイン、ファーストアウトが鉄則なのだ。つまり、コーナーに突入するときは減速し、コーナーをぬけるときに加速するということ。

さらに、コーナーの途中に障害物が置かれていることがある。コーナリングのときセンターをキープしていると、この障害物に激突してしまうのだ。

この危険を避けるには、コースの右か左に位置しておいてコーナーに突入することだ。そして、もし障害物が目の前に見えたら、迷わず右、左どちらかのコース外にとびだしてしまおう。コース外で体勢をたて直すのが少し難しいが、こうすれば確実にコーナーの障害物はかわせるぞ。

以上が必修得のコーナリングテクだ！



コーナリングのときは、必ずコースの右か左側に位置しておこう。とっさのときは、コース外にとび出せ！



こんなポジションのままコーナーに突入するのは無謀だ。出会い頭の障害物でクラッシュ確定



コーナーをまわりきったらすみやかに加速だ。1速から4速まで、とにかく短時間でスピードを上げるんだ



## カウンター

オイルや鋳を踏んでスリップしそうになったら、そのスリップしている方向にハンドルを切ること。これで体勢をたて直すことができる。

しかし頭ではわかっているけど、それを実行にうつすのは難しい。つい反射的にスリップしていく方向とは逆向きに、**+**ボタンを押してしまうのだ。よく指先にこのテクを覚えさせておこう。



コースサイドにドラム缶が置かれているような位置にオイルが出現したら、とくに注意してカウンターをきろう





## ブロックテク

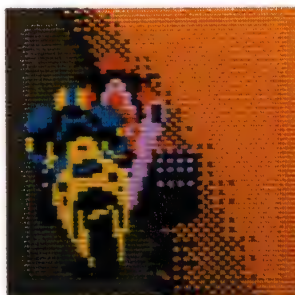
並走している敵車に、横からガンガン体当たりをくらわせて、敵車の進路を狂わせ、岩やドラム缶に激突させて破壊してしまう。これがブロックテクだ。これで、敵車を倒せば高得点だ（P16～17参照）。

これをうまく決めるコツは、あまり深追いしすぎない、ということ。並走している敵車に対して、あまり連続して体当たりをしていると、いきなり体勢を入れ替えられてしまい、自分が障害物に激突してしまうケースが、けっこう多いのだ。

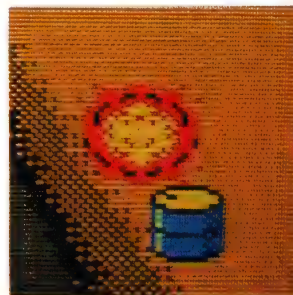
3発体当たりして、しばらく車間距離

をとり、また3発体当たり……このパターンのヒットアンドアウェイ戦法でいけ。

さらに、あまりブロックにこだわらずねえるときは、このヒットアンドアウェイにマシンガン攻撃を加えるといい。確実に敵車を倒すほうが大切なのだ。



この位置からならマシンガン攻撃でも破壊できるね



敵車激突ノ ただしこのテク、黒相手のときは注意



## ボーナス得点

ひとつのコースをクリアしている際中に、続けて10台、同じ色の敵車をマシンガン攻撃で破壊すれば、ボーナス得点が入る。

ピンクや緑あたりの敵車なら、わりと簡単にとれるから、初期のコースでねらってみよう。

ただし、連続して同じ色の敵車を攻撃

している途中で、1台でも他の色の敵車をマシンガン攻撃により破壊してしまったら、またその時点から10台数え直さなくてはならない。ただし、ブロックテクによる場合は、計算にはまったく入らない。

### ●ボーナス得点表

ピンク	20000点
緑	40000点
赤	50000点
青	50000点
紫	不明
黒	不明



## コースMAP

あらかじめ、コースの全体を知る。だいたいどのあたりに障害物があって、どのあたりに急なカーブがあるのか、それがわかっているだけで、走破はずいぶん楽になるはずだ。

もし未知のコースに突入するときは、P26からのMAPを必ずチェックしておこう。さらにコース途中でも先が読めな

くなったら、ポーズをかけておいてMAPをチェックするくらいの慎重さが欲しいものだ。

どのコースをプレイするときでも、10面以上先に進もうと思ったら、必ず頭の中にコースMAPをたたきこんでおかないとダメ。その場の反射神経だけで突破できるほど甘くない。



# 4種類の コースセレクト機能

## エンデュランスコース

指定された時間に、与えられた距離を走破すると、そのコースはクリアしたことになる。いわばタイムトライアルのゲームだ。

ここで次々と出現するコースは、じつはファイティングコースのBなのだ。MAPどおり、コースはまったく変わっていないぞ。

ここで高得点を上げていくコツは、い

かにマシンガンの弾を有効に使って、ボーナス得点に結びつけるかにかかっている。もし途中でマシンガンの弾が無くなったら、ブロックテクで敵車を倒してみよう。1台ブロックで倒すごとに、マシンガンの弾が4発増えるという得点があるのだ。

これでマシンガンの弾を補給しながら、同じ色の敵車にねらいを絞り、10台連続撃破をねらおう。



与えられたTIMEは250、この間に、コースを20キロ走破しろという指示だ。時間以内なら、何キロでも走れる



画面上のディスプレイが、ファイティングコースとは少し違っている。DISTとは現在までの走行距離だ



全力でコースを走破しろ。5面のスリップゾーンばかりのコースを突破できれば、あとは比較的ラクだよ

## ソロコース

ここは、ファイティングコースのAと同じコースを走破するんだ。ただし、敵車はまったく出現しないんだ。だから、ファイティングコースにチャレンジする前に、コースの予習のためにもまずこちらからトライすることをおすすめする。ただし、クリアしなければならぬ走行距離はどんどんのびてくる。そうとう厳しいぞ！



ほぼ、オール4速走行でつっぱしなくてはならない。かなりハードなドライブになっているね



## ファイティングコース

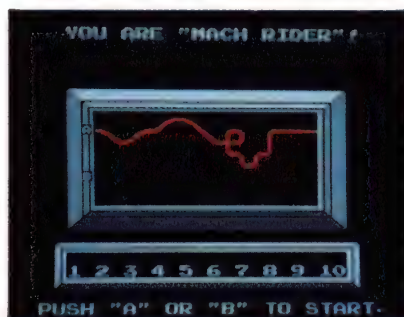
やはり、このモードがマッハライダーのメインゲームだ。全20コース、各コースごとにA、B 2つのコースのうちの好きなほうを選ぶことができる。

1コースめは、エネルギー制限のある走行となり、ゴール時点でのエネルギー残量により、2コースめからのライダー数が決められる。クラッシュもせず、できるだけ4速走行しよう。すると2コースめからの持ちキャラのライダー数は3人になるぞ。

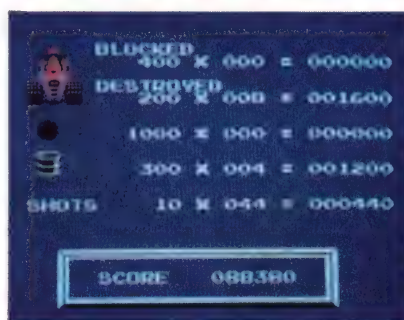
とにかく決められたコースを走破すること。ゴールまで到達できれば面クリアだ。4、7、10、13、16、19コースをクリアした時点で、持ちキャラがひとり増える。持ちキャラが全てなくなった時点でゲームオーバーだ。



◀各コースごとにA、B 2つのコースが表示される。これをコントローラーのA、Bボタンで自由にセレクトしよう。難易度はほぼ同じなんだ



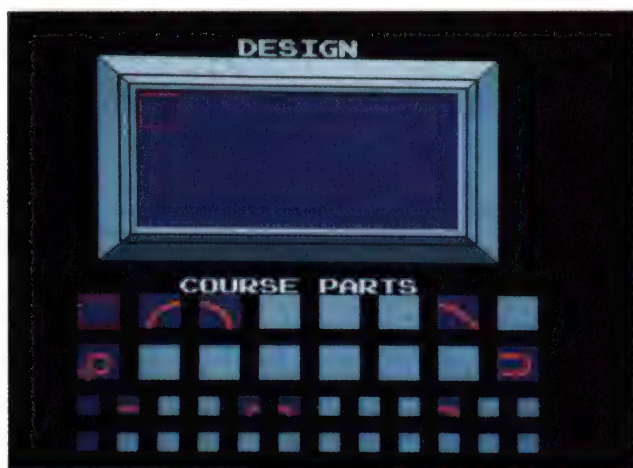
◀Aコーススタート。どちらのボタンも押さないでいると、Aコースが勝手にスタートされるぞ。Aコースのほうがメインコースなのだ



◀ゴールインしたところで、クリアしたコースの得点計算が行なわれる。破壊した敵車障害物、残りショット数が計算されていくのだ

## デザインモード

自分で自由にコースを組み立てることができるデザインモードもあるぞ。セレクトボタンで、デザインモードメニューを呼び出してみよう。



画面上部がキャンパス、下部がパレット。コースデザインを消したいときは、A・B両方のボタンを押しスタート

コースパーツが全部で37種類、これをデザインキャンパスの中に自由に配置していくわけだ。まず、キャンパス内のコースカーソルを $\oplus$ ボタンで移動させて、コースパーツを置きたい場所を決める。そのうえで、 $\odot$ ボタンを押したまま $\oplus$ ボタンを操作すると、今度はキャラクタパレット内のパーツカーソルが移動し、自分がそのキャンパスのコースカーソルの位置に置きたいパーツの種類を決定できる。そして最後に $\odot$ ボタンを押せば、キャンパス内の指定の位置に、指定したパーツが置かれるというわけだ。

この操作を続けていけば、好きなコースが出来上がり。ゲーム、スタート！



# MACH RIDER コースMAP

全走破テク解説付き



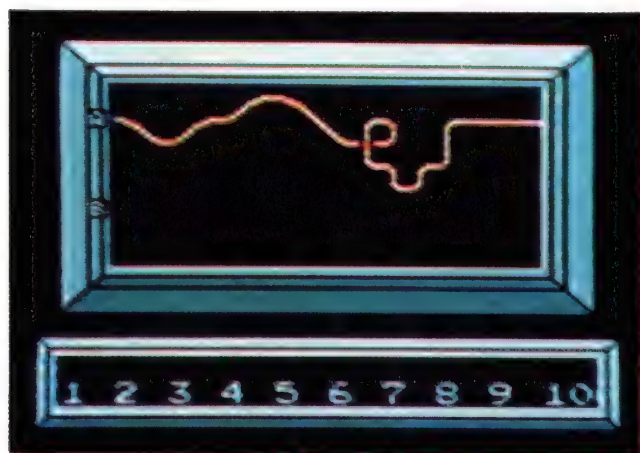
マッハライダーで、各コースをクリアするためには、どうしてもそのコースの形をあらかじめ知っておく必要がある。各障害物の位置など、確かめてからチャレンジしないと突破できないポイントがいくつかあるのだ。

そのための、マッハライダー実戦攻略MAPが次ページからの全40ページだ。ファイティングコースのA、全20コースを完全紹介している。これが、難コースクリアのためのナビゲーター。必ず役立つはずだ。

MAPキャラクター	水	オイル	岩	スリップゾーン
	ドラム缶	ボンバーボール	鋸	※コース上の障害物の位置は、ゲームをやるたびに多少変わってきます。あくまでも、このMAPをめやすに、あとはテクニックでカバーしよう。



# スピード感を体でつかもう



コース2への挑戦権をかけた、12キロのトライアルコース。ここで失敗を繰り返してエネルギーを消耗すると、次での持ちキャラを失うことになる。

## ①2キロ地点

このファーストコースはできる限り4速維持で走破したい。もちろんミスなしで、だ。そうすればエネルギーの消耗はおさえられる。コースじたいはやさしいのだ。

水のエリアが2カ所あるが、これはほとんど問題にならない。念のためカーブでは3速におとしてもいいが、すぐに4速にもどすこと。





## ② 4キロ地点

オイルのエリアではピンクの敵車に要注意。オイルをまいているのだ。斜め後ろから接近して素早く撃破しよう。このコースではピンクと緑のやつが続々出てくる。少い発射回数でかたづくから、ひょっとしてボーナスが狙えるかも。

## ③ 6キロ地点

カーブではいったんギアダウンするの

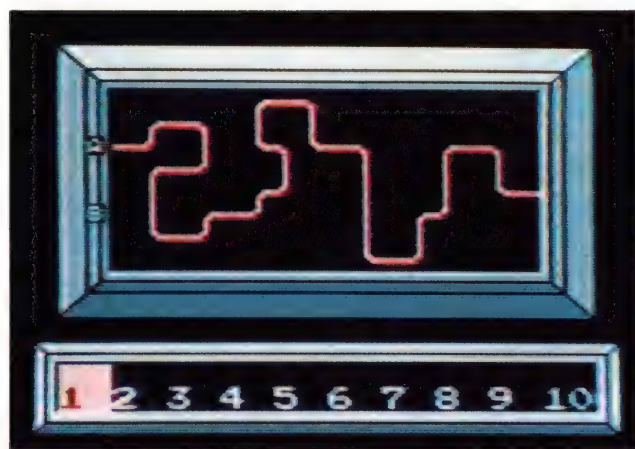
が原則だ。見通しがきかないところへもってきて、突然現われる障害物が非常にヤバイからだ。しかしこのカーブに限っては、4速のままでもOK。本来、障害物がなにもないからだ。といっても敵車は別だ。

## ④ 10キロ地点

あと2キロ、ヤッター／ と喜ぶのはまだ早い。どのコースにもこの地点あたりに、最後の障害が待ち受けているぞ。



# カーブの岩に気をつける コース2

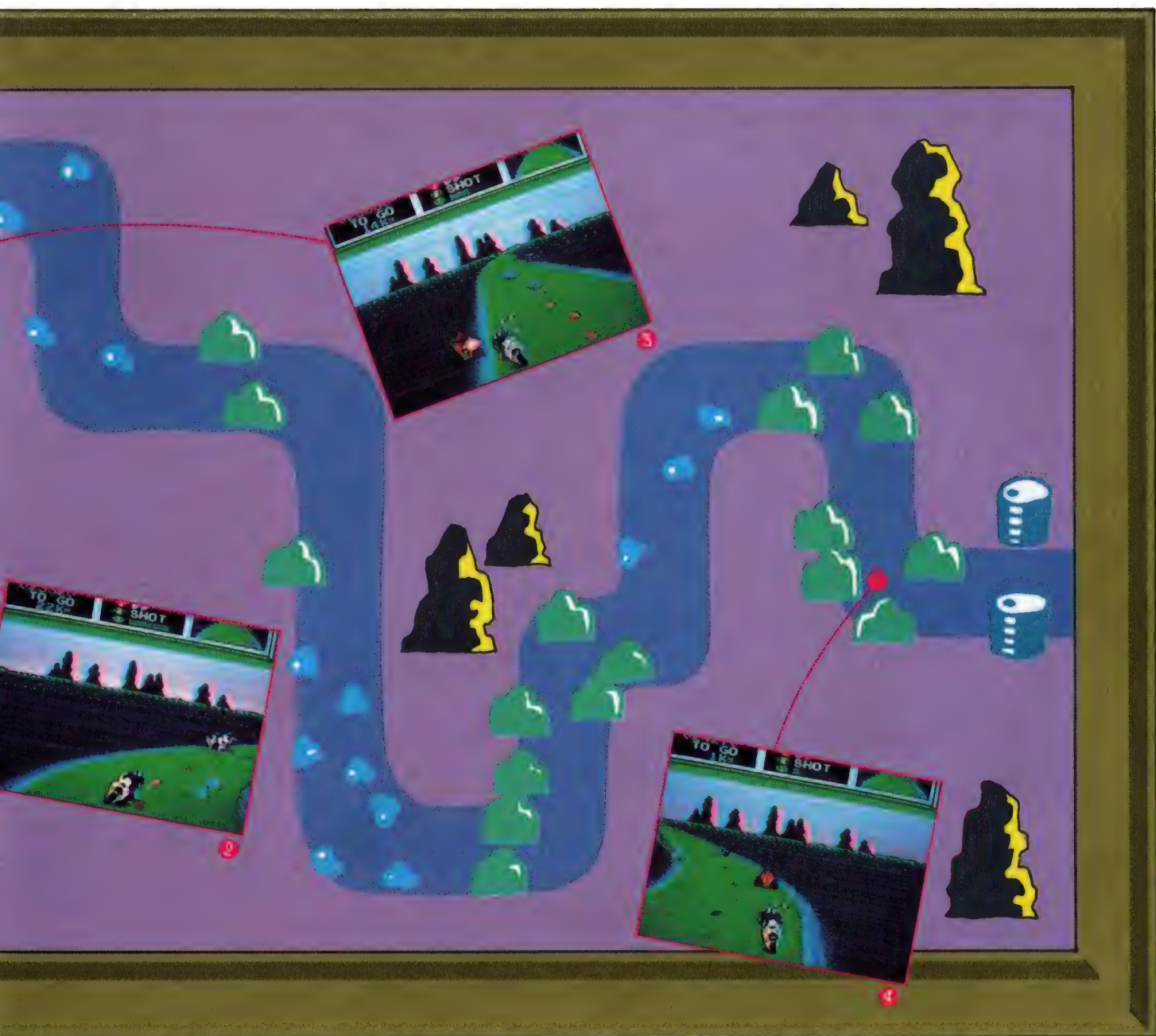


岩と水が障害物の25キロコース。水はまず問題にしないとして、岩には最初苦労するかも。今後のためにテクを磨いておこう。

## ① 1キロ地点

どのコースでも障害物の位置はいつも同じとは限らないのだが、必ず決まった配置で現われる場所もある。この1キロ地点、最初のカーブの水と岩がその例だ。ビギナーはいきなり岩に衝突しやすいが、位置が変わらないことをおぼえておけば、コースをセンターにとって抜けると万全。しかしたいてい敵車が現われるので、ブロックには充分気をつけよう。





## ②3キロ地点

途中で現われる岩は、多少配置がずれる。岩の予想されるカーブではスピードダウンして位置を把握しよう。サイドにコースを取り、いざとなれば走路外に出てすり抜けるのも、岩を避ける有力な手段だ。

## ③11キロ地点

走路中央の岩、右へのカーブ。ここは

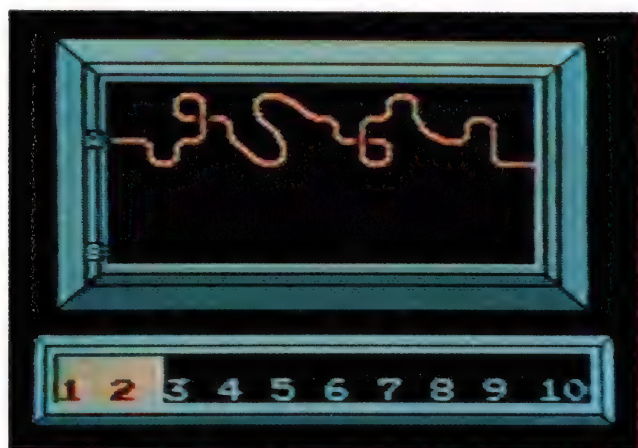
アウトを取ってクリアしたい。それにはまず敵をやっつけないと…。

## ④24キロ地点

ラスト間近では緊張感がゆるんでやられやすい。実際残り1～2キロの地点には、障害物と敵車の攻撃が必ず用意されている。あらかじめ難所と心得ていたほうがいいぞ。ここの岩の位置もなかなか予測しがたいのだ。この場合、インに入ってクリアすべきだ。



# スリップゾーンに初挑戦だ コース3

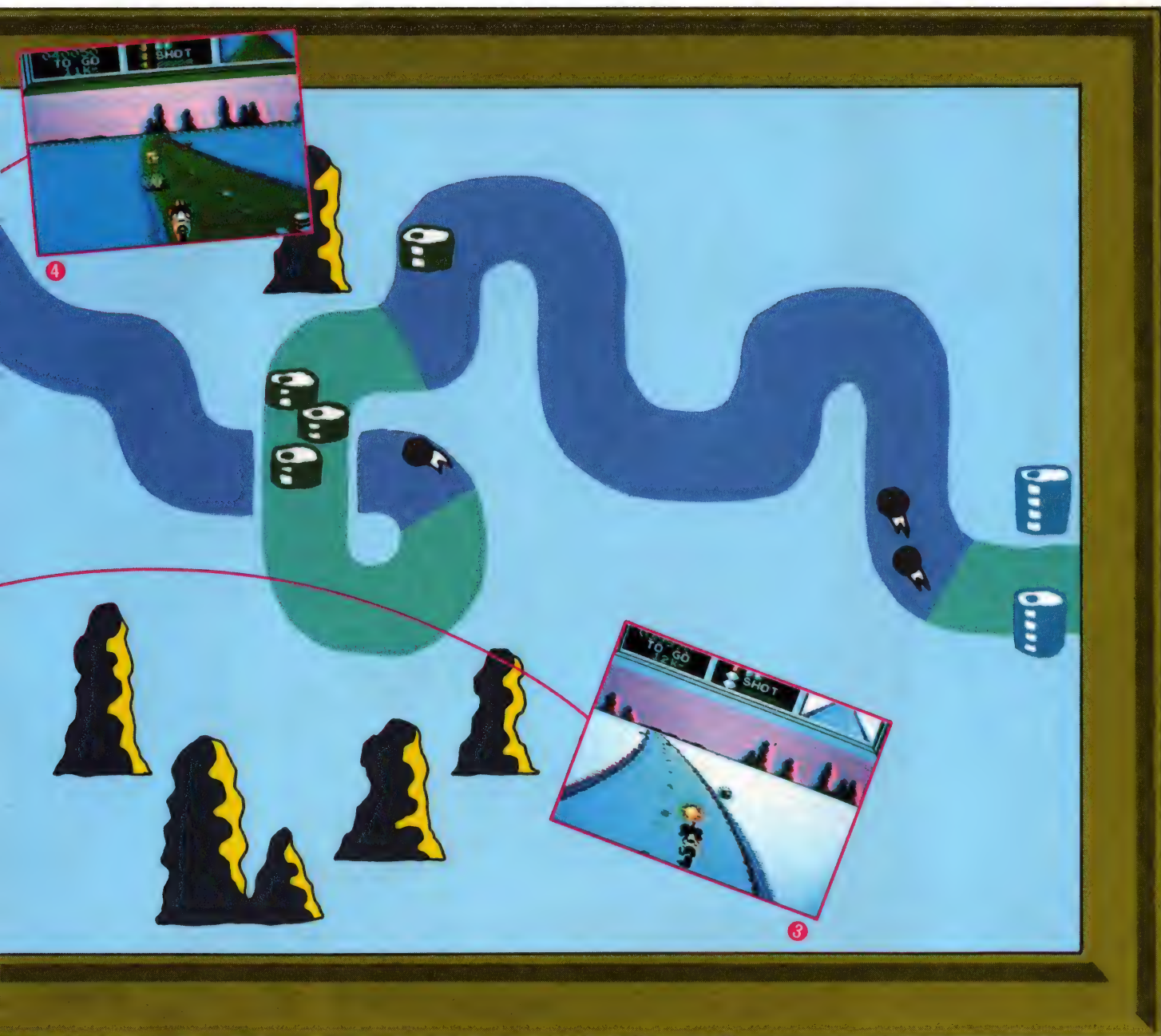


スリップゾーン2カ所を含む17キロコース。ここではスリップ面での走行テクが課題になる。さらに青い敵車の出現が脅威だ。

## ① 1キロ地点

最初に出てくるドラム缶は、そのつど位置が変わるのでなかなかコワイ存在。となるとスピードダウンして警戒したくなるのだが、この手前のカーブでインにあるかアウトにあるか判断できるため、スタートから4速にあげたまま抜けることは充分可能だ。スリップゾーン突入前にたっぷりスピードをかせいでおきたい。





## ② 4キ口地点

青の敵車は非常にてごわい。とくにスリップゾーンへ入ってからでは圧倒的に不利。まともに勝負はしてられないぞ。ブロックは避ける。うまく抜けて次の車を誘うか、素早く4発撃ちこむしかない。

## ③ 5キ口地点

スリップゾーンでは4速維持は難しい。3連走行を基本としよう。しかし急カー

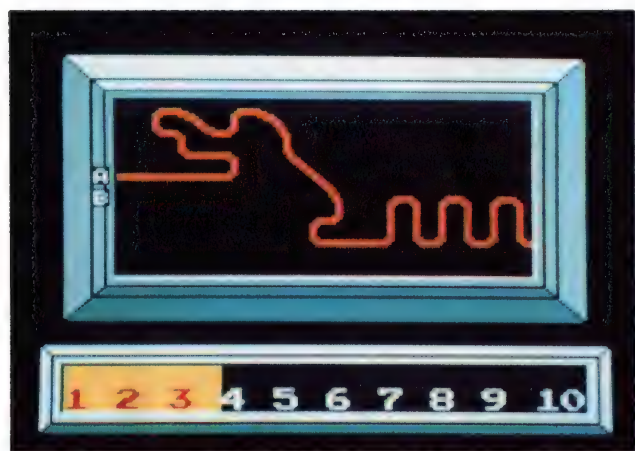
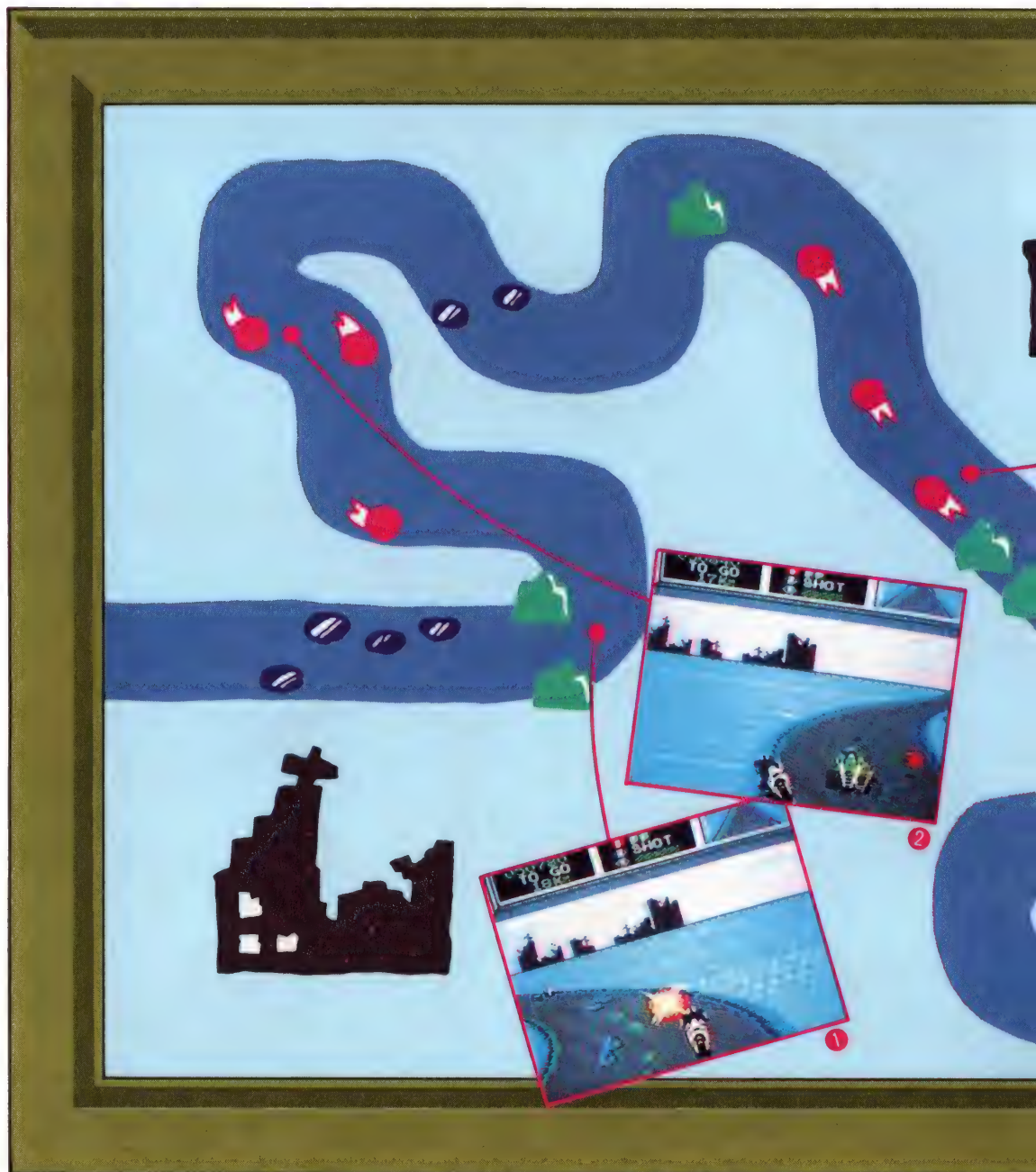
ブでは3速でもスリップする。そうなたらすぐ2速で体勢をたて直し、すばやく3速にもどす。少し直線だと思えば4速、カーブがかかったら3速に…このくりかえした。こまめなギアチェンジが絶対に欠かせないぞ。

## ④ 6キ口地点

スリップゾーンを抜けたらすぐ4速にあげろ。ぐずぐずしていると、必ず後ろから敵車に体当たりされてしまうのだ。



# 前半のカーブを乗りきれ コース4



赤いボンバーボールが出現する20キロコース。オイルと岩もあるが、数は少ない。カーブでのボンバーボールをどうさばくかがポイント。

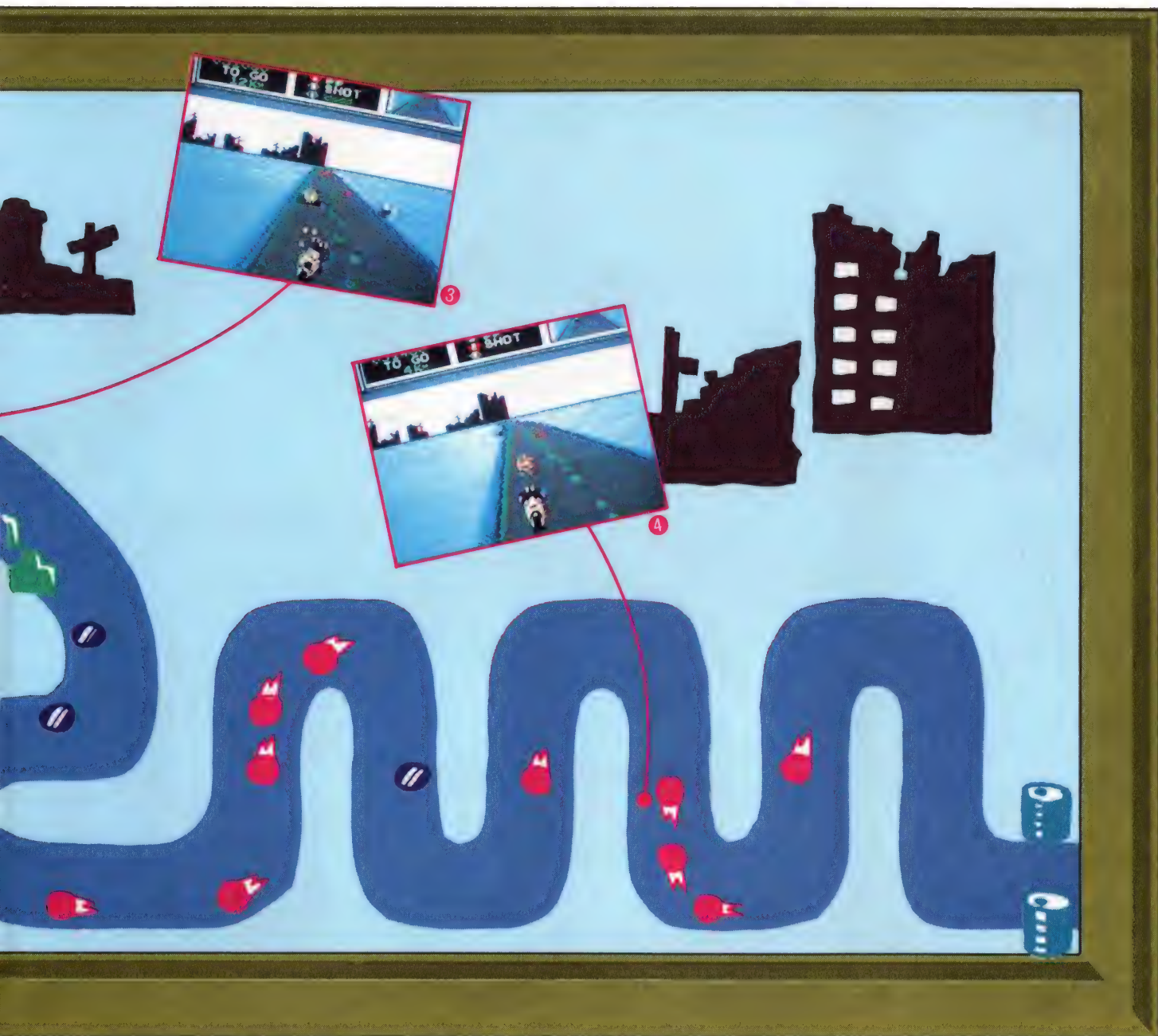
## ① 2キロ地点

はじめのカーブに必ず障害物がある。3速でインかアウトのサイドコースを取れ。

## ② 3キロ地点

このコースは全体にカーブ主体だが、どちらかといえば前半のほうが難しい。後半の規則正しい蛇行は直線コースをかなり含んでいるから、ポイントがしぼり





やすいのだ。それに比べ前半の不規則なカーブの連続は、まったく気が抜けない。ここではいきなりボンバーボールに出くわすから、なおさらだ。見通しがきかないため、どこに飛んでくるかわからないぞ。対抗策としては、いつでも走路外に逃げられるよう、インかアウトをキープしておけ。当然、3速がベターだ。

### ③ 8キロ地点

ボンバーボールも直線コースならあま

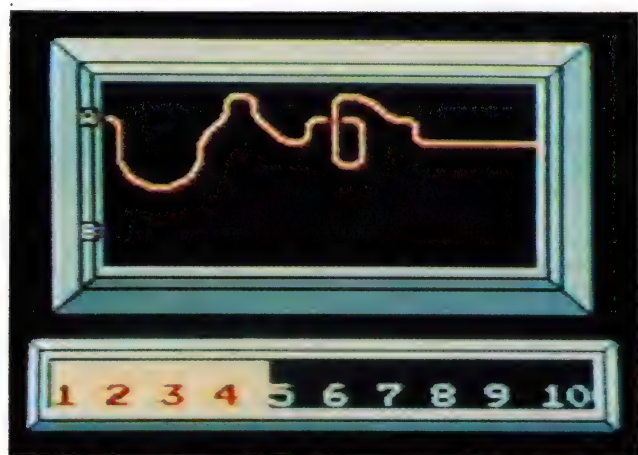
りこわくない。自分のコースが安定しているので、軽いハンドル操作でかわせるのだ。しかし、敵車が邪魔をする場合はそうもいかない。うかつにブロッキングにもちこめば、ボールを避けられなくなって当然。早目に撃破しておきたい。さいわいこの緑のヤツはラク。

### ④ 16キロ地点

例によってゴール寸前のワナ。必ずボンバーが出るぞ。



# ズバリ、 コース5、 難関だっ



15キロ全面スリップゾーン。難コースだ。障害物のドラム缶はほとんどのカーブに存在する。しかも青い敵車が出現。かなりの苦勞が予想されるぞ。

## ① 1キロ地点 ② 2キロ地点

まずスタートでいったん4速まであげておき、カーブにかかるころ3速でドラム缶の位置を把握、そしてカーブがいちばん急になる時点で2速、体勢がキープできたらすぐさま3速、カーブがきれるのを見はからって4速に戻す。このとき気を抜いてはいけない。このコースは力





ープの連続、しかも必ずドラム缶がある  
 と思っていいから、すぐに3速にチェン  
 ジできるようにしておけ。緊張の連続だ。  
 コース全面で、4→3→2→3→4の細  
 心ギアテクを展開するのだ。

わずかな距離でも4速にする必要があ  
 るのは、それをおこたると絶対に後ろか  
 ら敵車にやられるからだ。

### ③ 7キロ地点

しかしどうしても敵車の出現は避けら

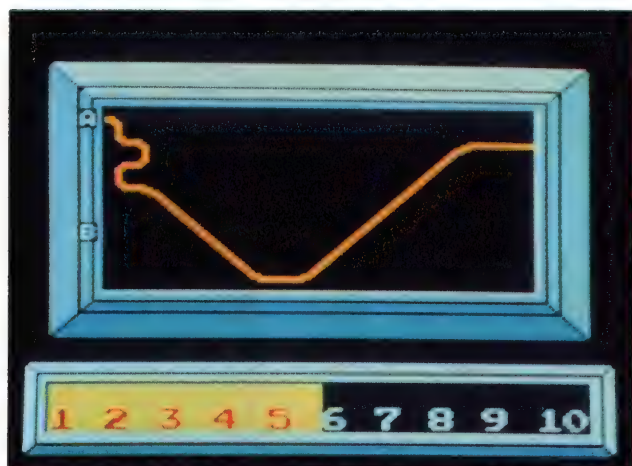
れない。青いやつが現われたら、はっき  
 り言ってもうお手あげ。1台やられる覚  
 悟はしておけ。まあ、1台ですめばいい  
 のだが…。

### ④ 11キロ地点

残りキロ数にホッとしたしたとたん、  
 いきなりやられるってケースはしばしば  
 ある。④の場面、危いところだ。ブロッ  
 クでドラム缶にぶつけられる可能性が非  
 常に高い。最後まで油断は禁もつ。



# 最初の2キロが勝負どころ

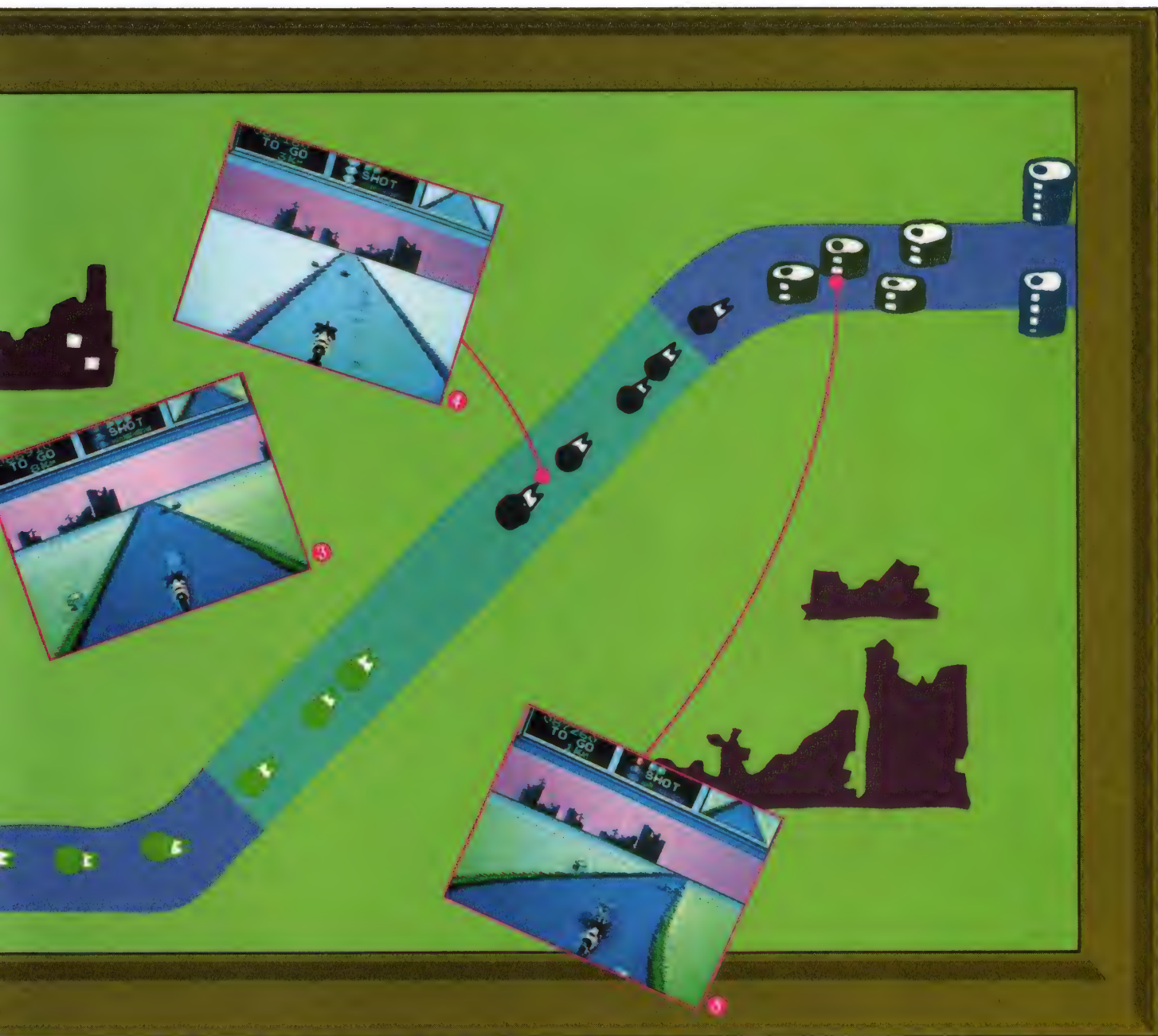


11キロの比較的楽勝コース。ボンバーボールがやたらと多いが、それよりもアタマの2キロが難所といえる。急カーブと障害物に要注意だ。

## ① 1キロ地点

いきなり急カーブの連続だ。見通しがきかないため、ドラム缶の位置がつかみにくいぞ。スタートして初速からギアアップしないで通り抜けろ。初速でも意外にスピードを感じるぞ。アウトかインか、どちらか一定のコースを保て。そして最後のドラム缶を通過したら即、3速から4速にスピードアップだ。そうしないとすかさず追突されてしまう。





## ②2キロ地点

しかしイッキに突っ走ってはいけない。すぐに3速に落としてようすを見ろ。オイルを慎重に避けるのだ。

## ③3キロ地点

ここから2キロは直線コース。4速で駆けぬけろ。黄緑色のボンバーボールがびゅんびゅん飛んでくるが、さほど障害にはならないはず。コースを安定させ、

軽く左右にかわすのがコツだ。

## ④8キロ地点

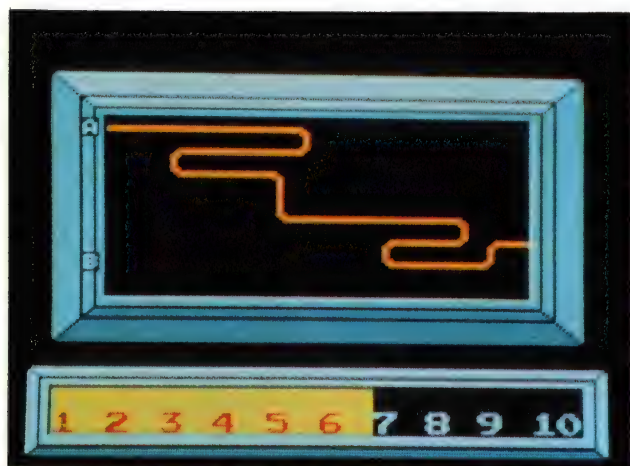
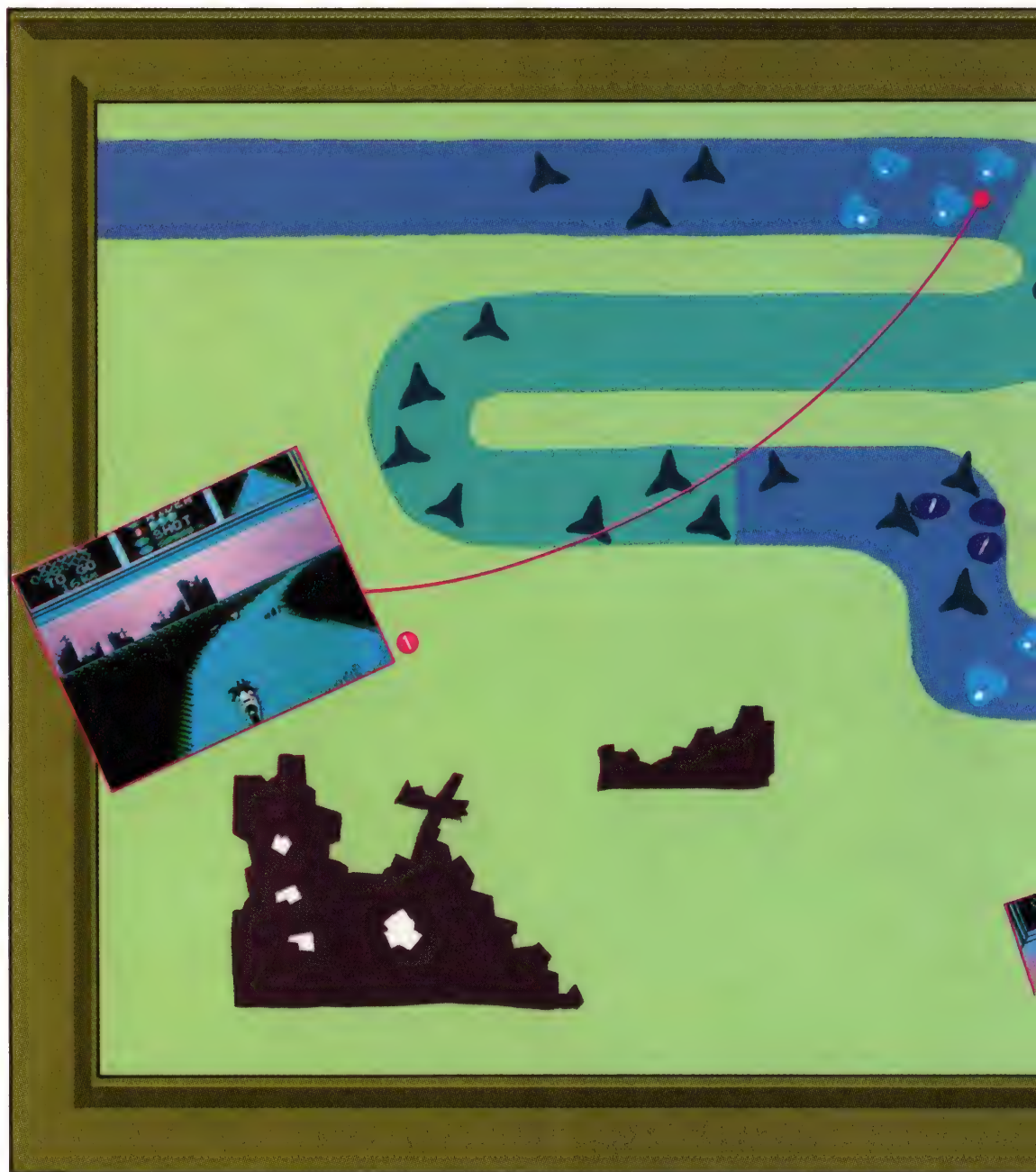
このアイスバーンも直線なので比較的ラク。3速、4速をスムーズに使いわけよう。後半から黒ボールが出現。

## ⑤10キロ地点

ゴール直前の敵車とドラム缶に注意。慎重に3速でゴールインをめざすようにしよう。



# 黒車のブロック要注意 コース7

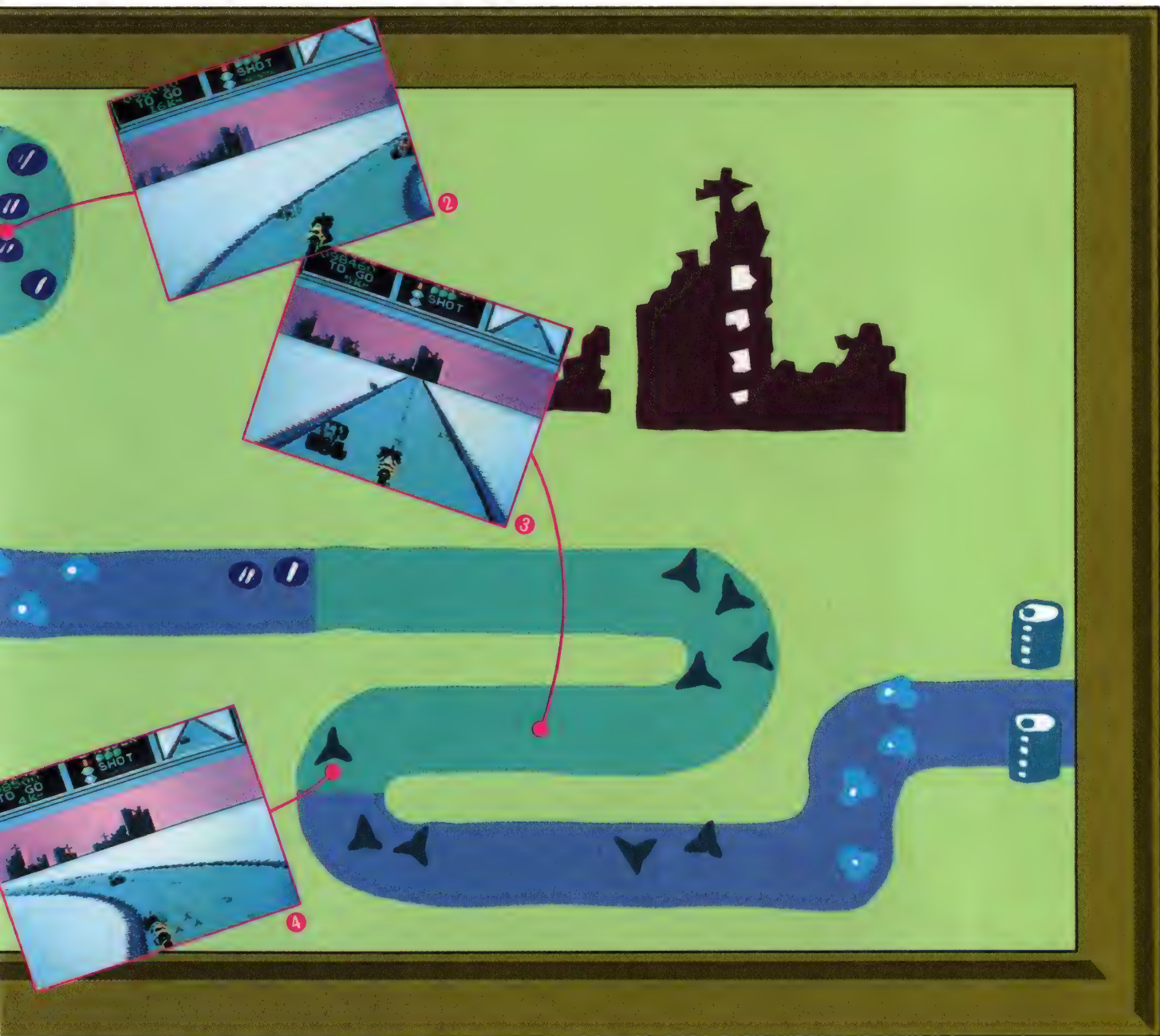


アイスパーン2カ所を含む19キロ。さほど問題になる障害物はないが、後半、後ろからやってくる敵には要注意。

## ①②③キロ地点

最初のコーナー。普通の走路からカーブに入ったとたん、スリップゾーンだ。ここでのギアチェンジが第1ポイントだ。普通の走路でのコーナリングなら、4速から3速へのダウンでこなせるが、ここではさらに細心の注意が必要だ。すぐにオイルの障害があることをあらかじめ頭に入れておけば、3速では不安。2速まで落としてみよう。ギアダウンが遅れれ





ば必ず失敗する。

このコースは直線主体で、全体の走行はそれほど難しくない。ただ2つのスリップゾーンがどちらもコーナーにかかっているのがポイントだ。4力所あるどのカーブにも鉾があるから、3速から2速併用の慎重なギアテクで、ここを確実にクリアしよう。

### ③ 14キロ地点

もうひとつ用心したいのは敵車の出現

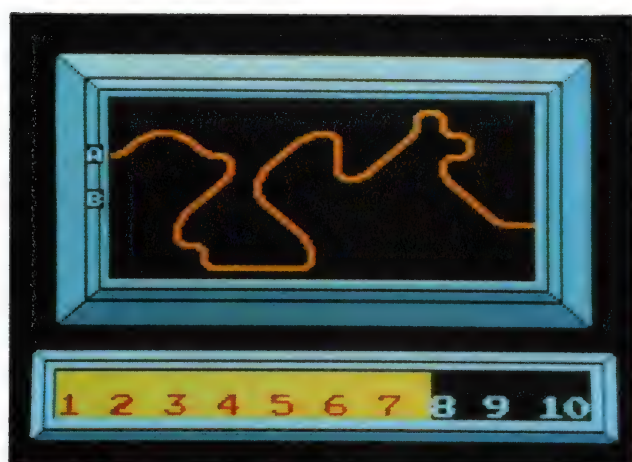
だ。特に後半、うしろからひんぱんに現われる。そいつはパワーレベルの高いものが多いから要注意なのだ。スリップゾーンではできるだけブロッキングを避けよう。

### ④ 16キロ地点

このコーナーを曲がりきったら4速でラストスパート。



# 連続カーブをギアデクでクリアだ！ コース8



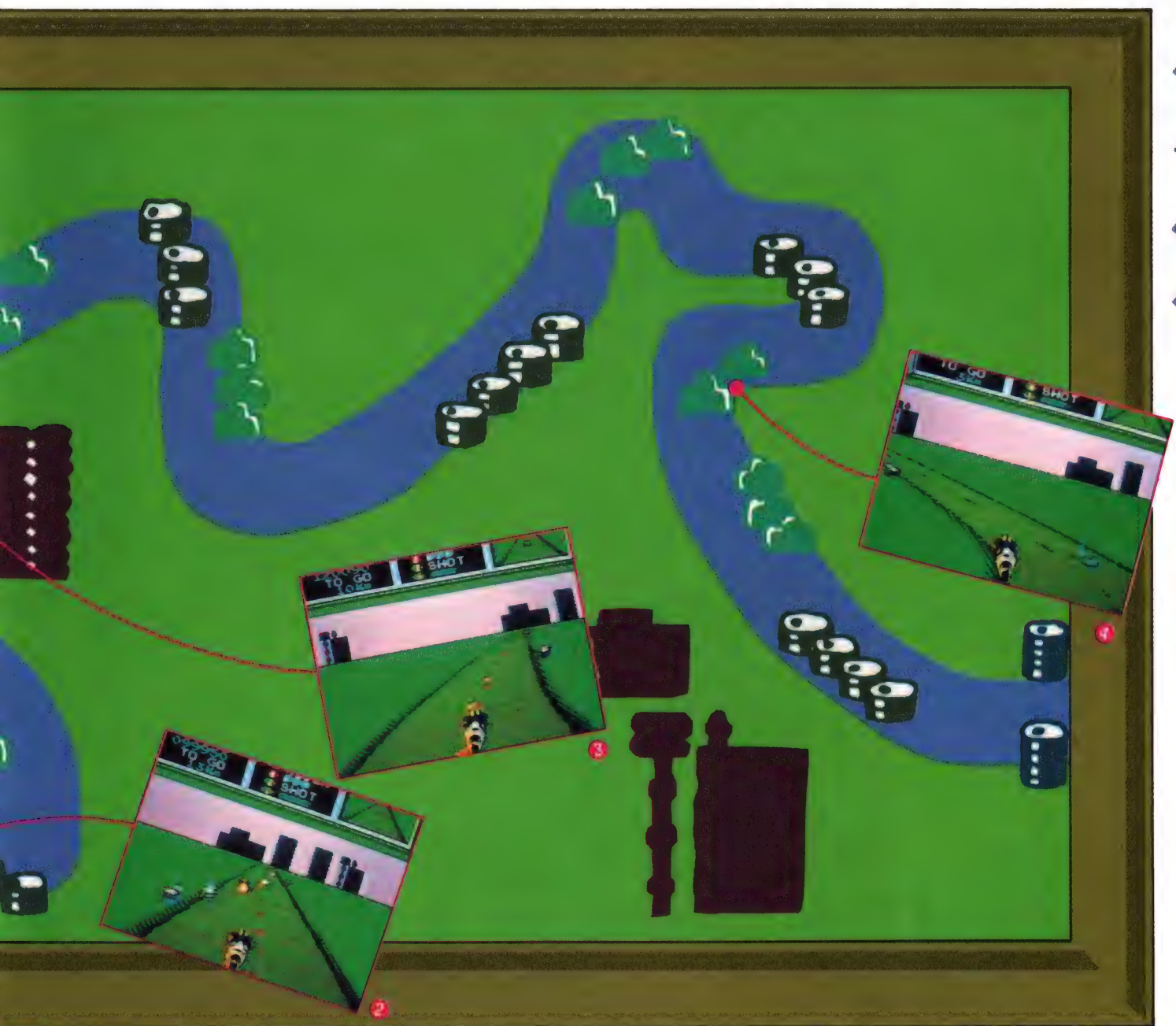
カーブばかりの19キロ。次々に岩とドラム缶の障害物が現われる。注意したいのはその並びかた。道をふさぐようにななめ1列で並んでいるものがある。

## ①3キロ地点

ななめに並んで道をふさぐ障害物はコース前半に比較的多い。そのクリアのしかたが課題だ。

まず絶対に必要なのは、自分のコースの安定をたもつこと。特に岩の場合ふらついていると通り抜けが難しい。間隔が相当狭いのだ。敵のマークも気になるころだが、あまりまどわされないことがたいせつだ。





## ② 6キロ地点

ドラム缶の場合はもちろん破壊してから通り抜ける。しかしそのときも自分は一定コースを維持し、進路上にあるものだけを撃って間げきをつくれ。

障害物の続く場所ではこまめなギアチェンジが有効だ。3速が妥当だが、必要とあれば（たとえばカーブなど）2速に落とす慎重さがほしい。

## ③ 9キロ地点

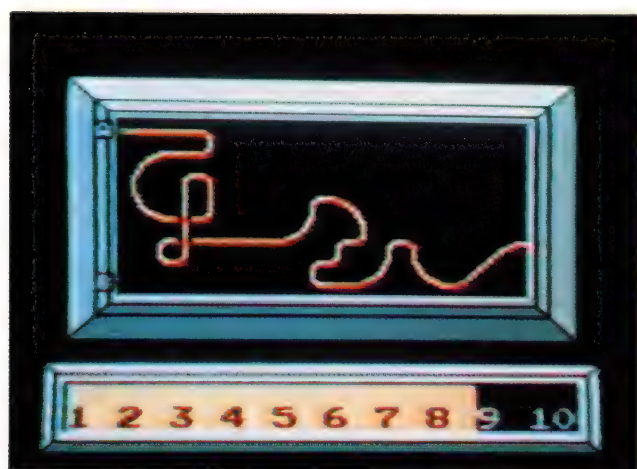
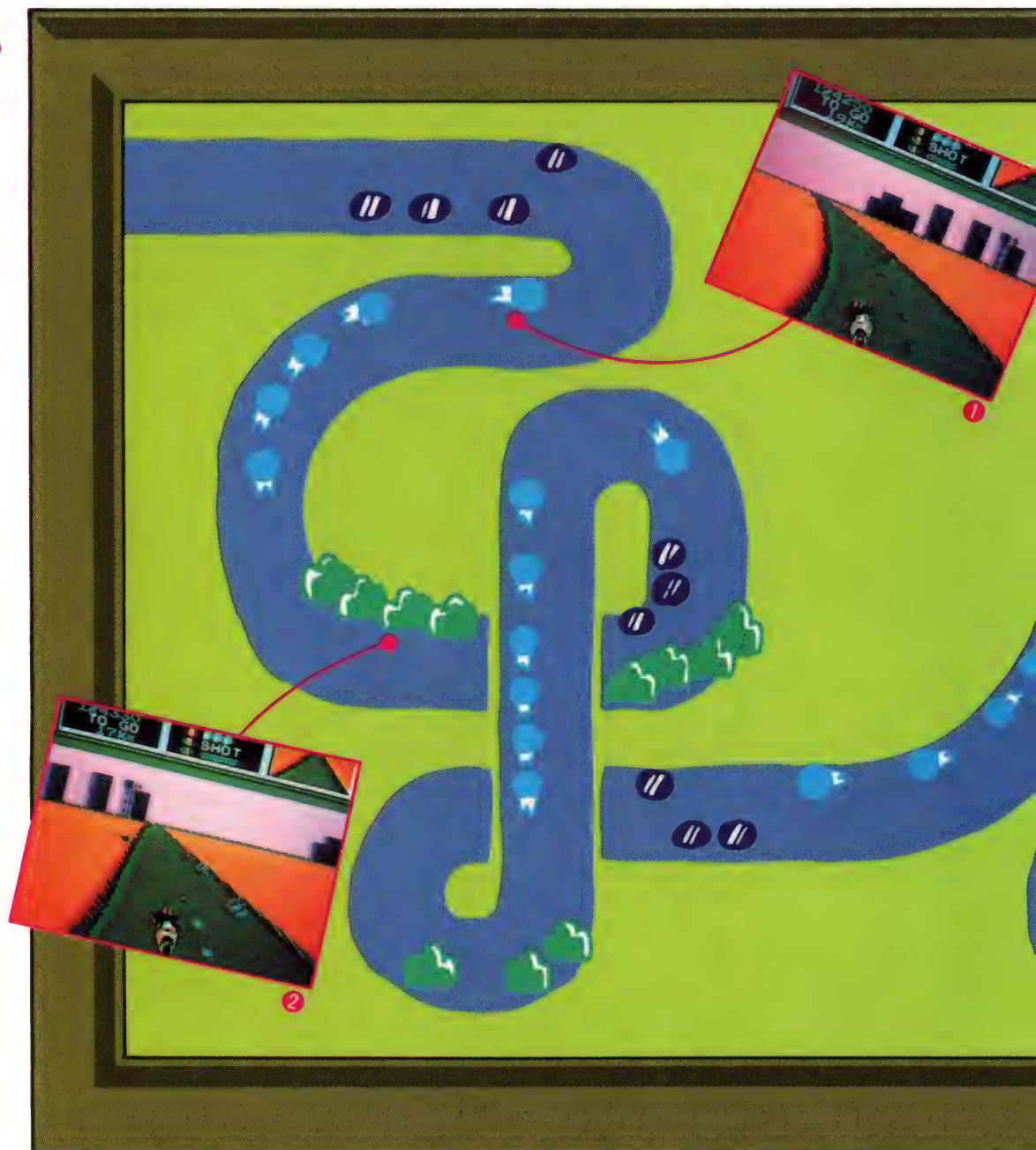
なぜかこのあたりで音楽が変わる。ちょうどコース中間ぐらいだ。これはコース9以後も同じ。

## ④ 16キロ地点

後半ではたいてい障害物は道の端に並んでいる。が、ときどきドラム缶が変則的に立ちふさがるので気を抜くな。



# 青のボンバーボール続々！

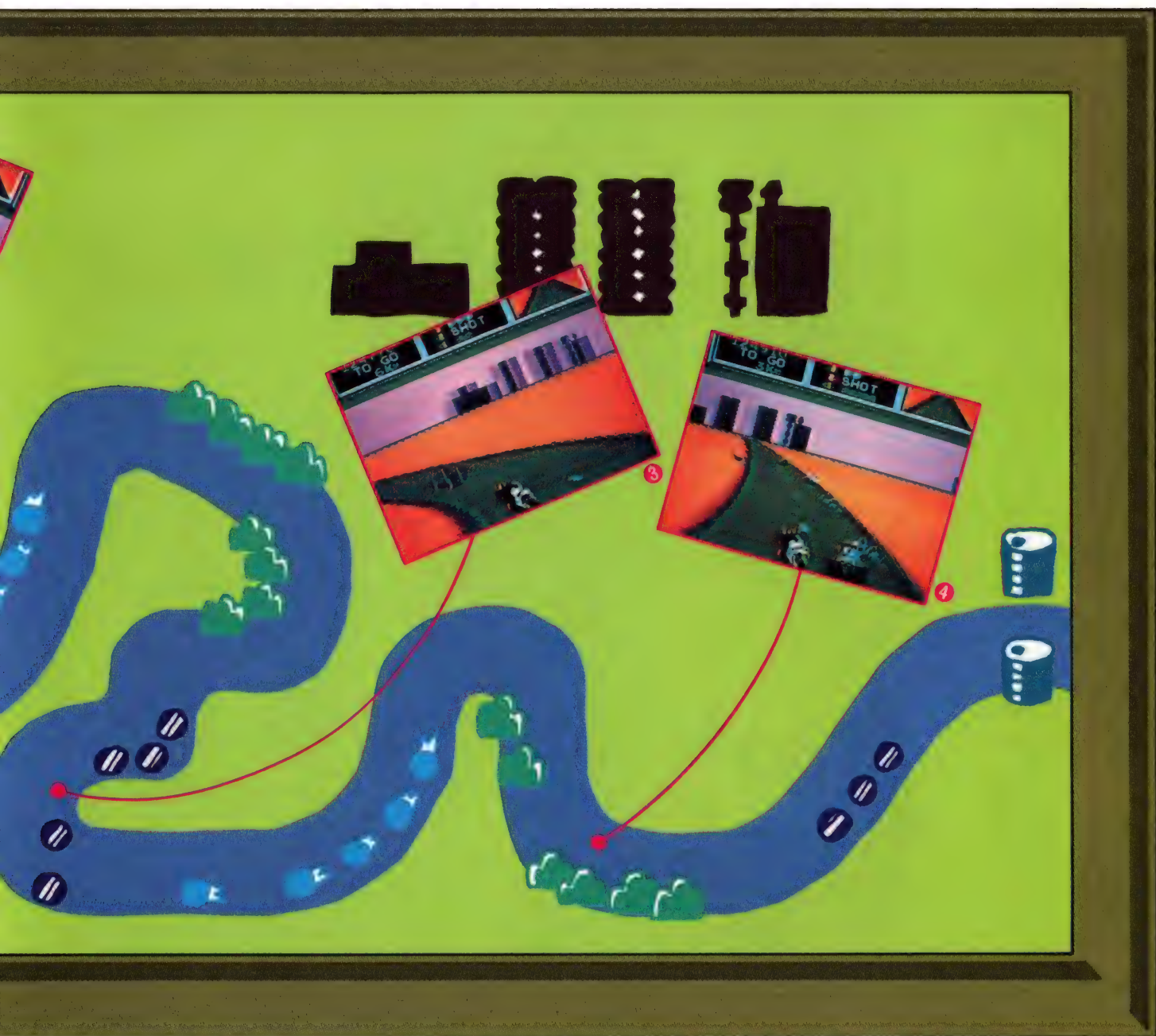


オイルと岩が障害物の22キロ。ただしボンバーボールの多さがここの特徴。最初から最後までひっきりなしに飛んでくる。色は全部青。

## ① 3キロ地点

スタート直後のオイルは問題ないと思う。順調にギアアップしてコーナーにかかれ。しかしここからボンバーボールの攻撃がはじまるぞ。飛んでくるヤツをよく見てできるだけかわそう。まず自分のコースを安定させるのだ。しばらくは走路の障害物を気にしなくていい。一定のコースを維持しながら、軽く車体をきりかえす。大きすぎる動きはかえって失敗





をまねくぞ。カーブが続くが、スピードは4速主体にこまめな3速チェンジでクリアしろ。

## ② 5キロ地点

カーブの岩には要注意だ。このコースではサイドに寄りすぎていると衝突する。いったん3速に落として岩の配置を確認。そしてすばやくコースを修正。あとは4速で駆け抜けろ。それを一瞬のうちにこなすのがコーナー完全制覇への道だ。

## ③ 16キロ地点

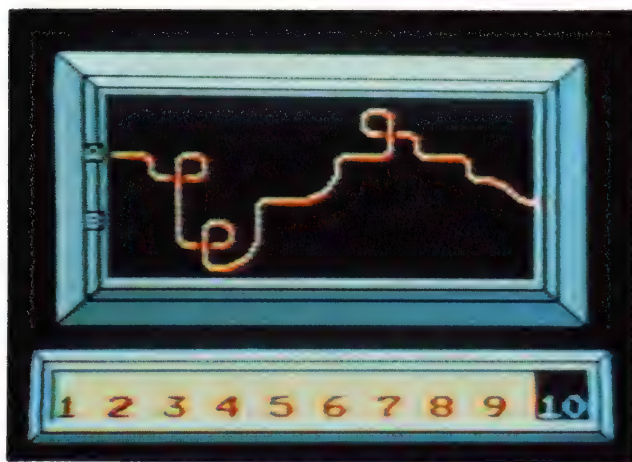
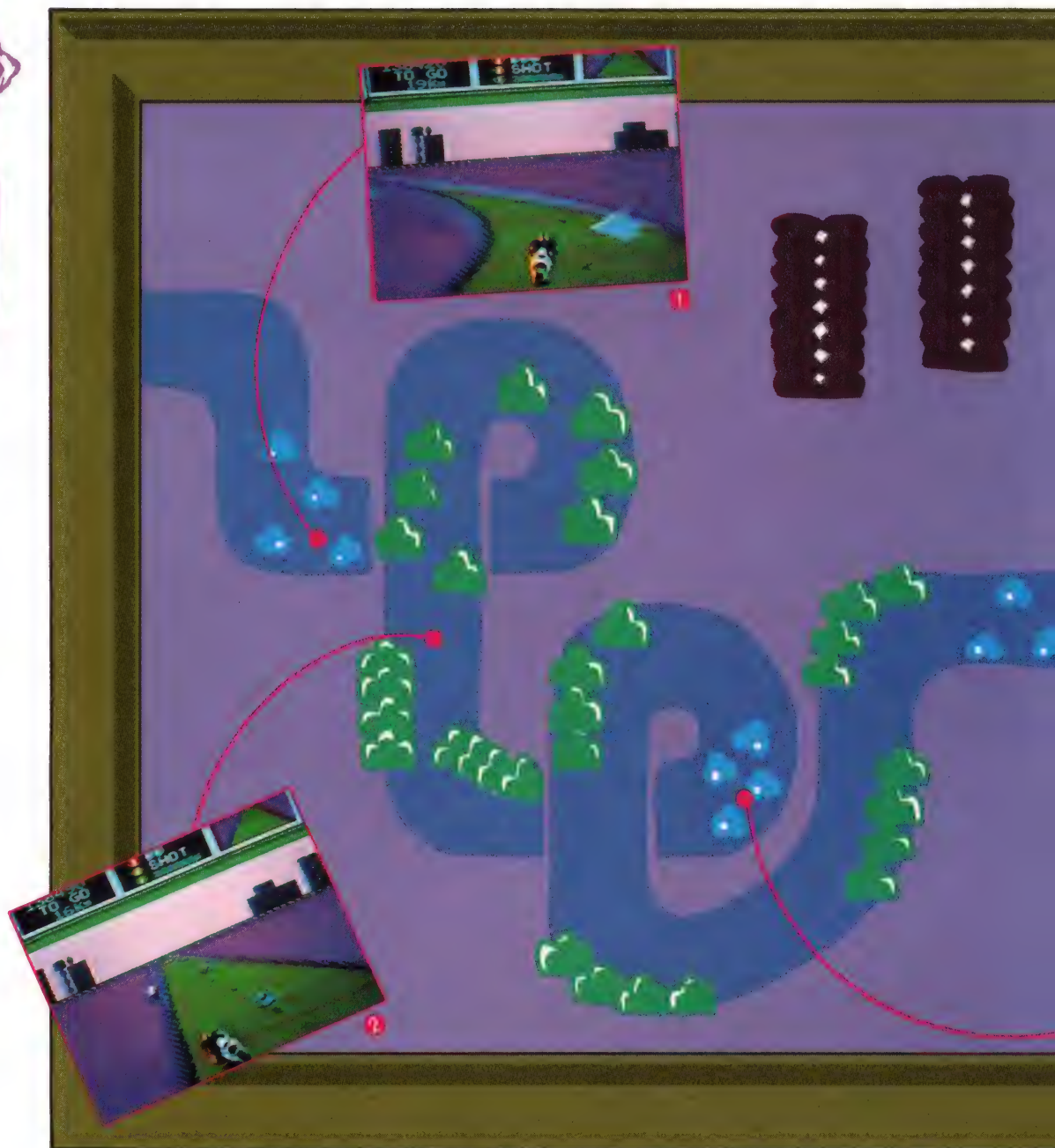
走路中央にオイルを発見。うまくかわせ。ここではインを狙うのだ。

## ④ 19キロ地点

右へブロッキングのチャンスだ。岩に敵車をぶつけるのだ。しかし、もう少しギアアップしないと（写真では2速）危ない。衝突されるのと同じ結果だ。



# コース10 岩の地帯に注意しよう



コーナーの多い22キロコース。障害物は水と岩。しかしここで注意すべきは岩のみだ。走路の中央をふさぐ岩が各所に配置されている。

## ①3キロ地点

水のエリアはコース中4カ所あるが、パターンはどれも同じ。等間隔で走路の右端、左端、右端、左端、と4つ現われる。水についてはこのことだけを覚えておけば、ほとんど無視して大丈夫。

## ②6キロ地点

最初のループ、5～6キロ地点は難所。岩がバラバラに並んでいる。走路中央を





ふさいである場合が多く、スピードダウンをしいられる。しかしあまり長くダウンしていると、敵車にやられてしまうのだ。難しいところ。できるだけ岩の位置を把握しておくしかない。そして端に並んでいる岩の横は、わずかの距離でも4速にアップして駆け抜けよう。そばに岩があるということは、少しの間はほかの障害物が現われないからね。

### ③8キロ地点

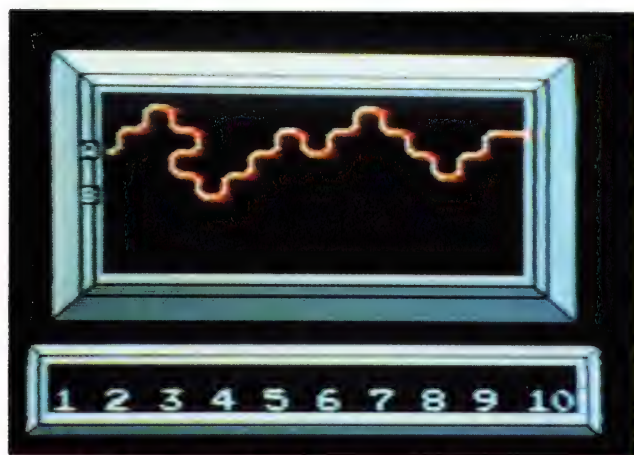
水の場合も同じ。この水が見えるあいだは岩が現われない。コーナリングに注意しながらも、3速から4速にときどき切りかえるのが、カーブにおける必勝テクだ。

### ④20キロ地点

ゴール寸前のスパートをかけたあたりだが、必ずある最後の障害物に要注意。



# 連続カーブに恐れをなすな



直線がまったくない12キロ。最初から最後まで、きびしいカーブに次ぐカーブ。そのため障害物が非常に恐い。勇気がためられる難コースだ。

## ① 1キロ地点

とにかく進んでも進んでも見通しがきかないので、完全にビビってしまう。それでギアアップできないと、必ず後ろからやられる。道は1つしかない。カーブを4速で抜ける勇気がどこまであるか!? それには障害物の位置を把握しておくことがとても重要だ。

最初は岩のゾーン。たいていアウトコースに4個ずつ整列しているので、イン





をとってかわしたい。しかしコース外のドラム缶には注意をおこたるな。

## ②3キロ地点

このあたりのコースは必ず4速でかせいでおこう。勇気をふるうのだ。4キロあたりでボンバーボールが2つぐらい飛んでくるが、このエリアには障害物はなにもないのだ。

## ③6キロ地点

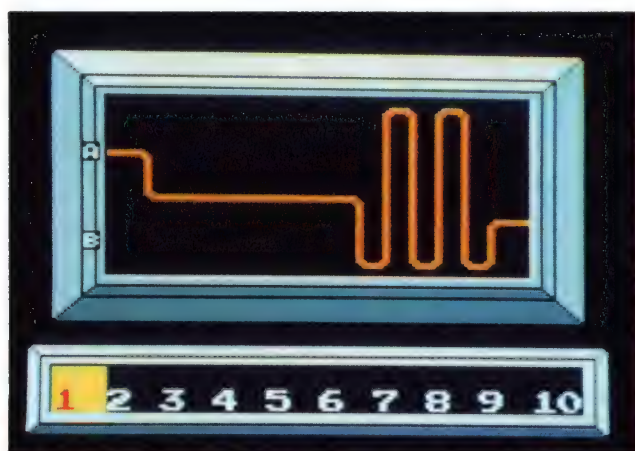
問題はこのドラム缶のエリア。走路上にランダムにあるから非常に危険。ギアダウンはしかたのないところだ。当然後ろから敵車の襲撃。もう運にまかせるしかないといったかんじなのだが、いざとなれば走路外に逃げられるような体勢はととのえておこう。サイドをキープしろ。

## ④7キロ地点

ここを抜けたら、後半はすこしはラク。障害物がややすくないようだ。



# 障害物が総登場だ コース12



やたら障害物の多い25キロ。しかし直線コース主体なので、敵車に注意すればそれほど困難ではない。スリッパゾーンの走行テクがポイントだ。

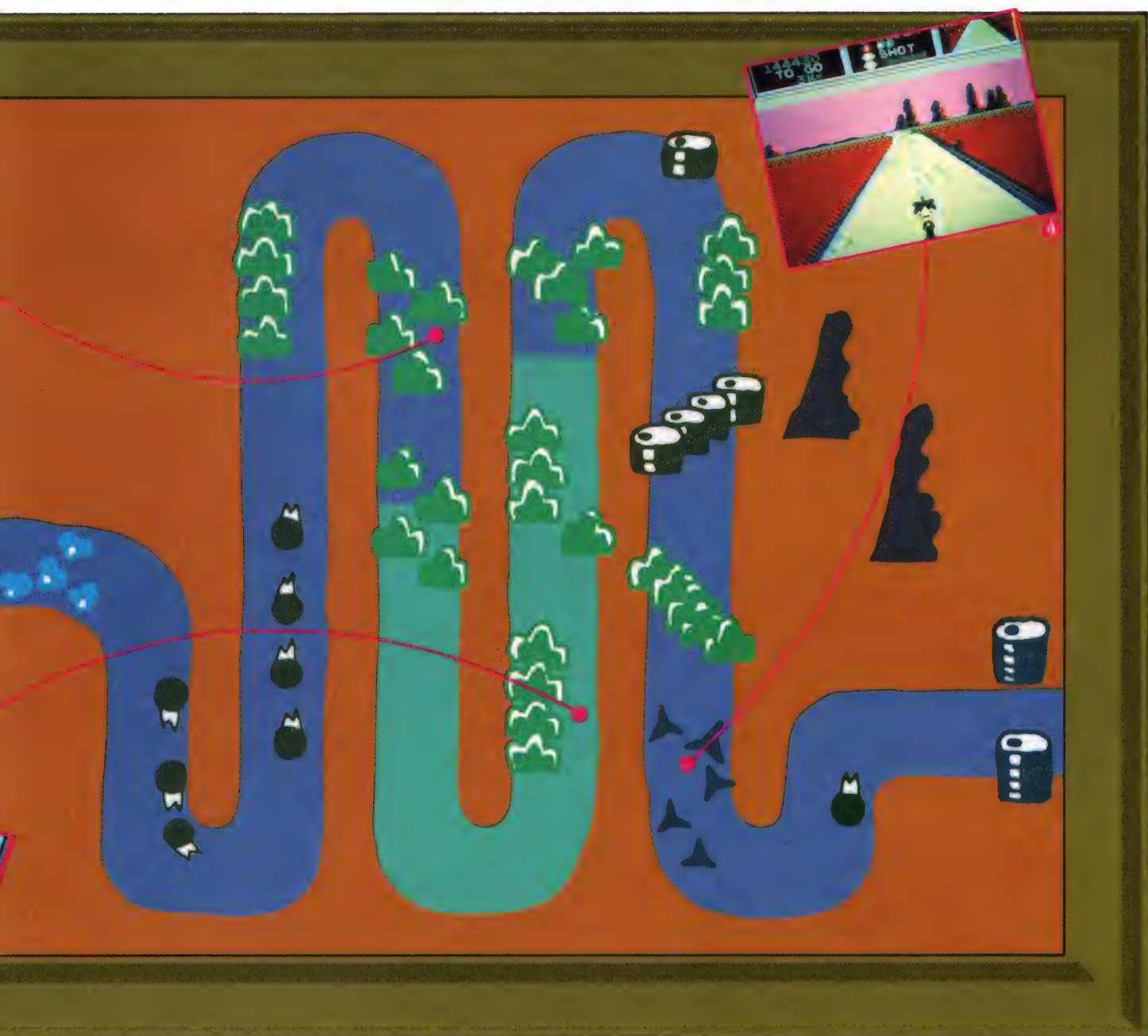
## ①2キロ地点

岩、ドラム缶、岩、鋏、ボンバーボール……。コース序盤では、障害物がひっきりなしに登場する。しかし、コースが直線的で、クリアはわりと簡単だ。

## ②12キロ地点

急カーブを曲がりきったところで、しつこく岩が出現するが、軽はずみにハンドルを切りすぎていると危険だ。いきな





りスリップゾーンがひかえているぞ。

### ③17キロ地点

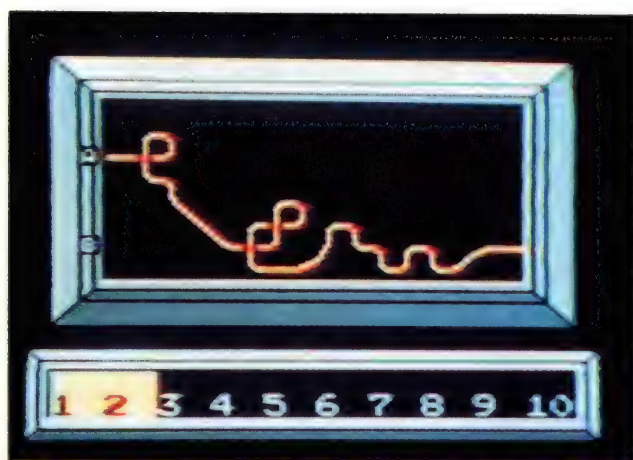
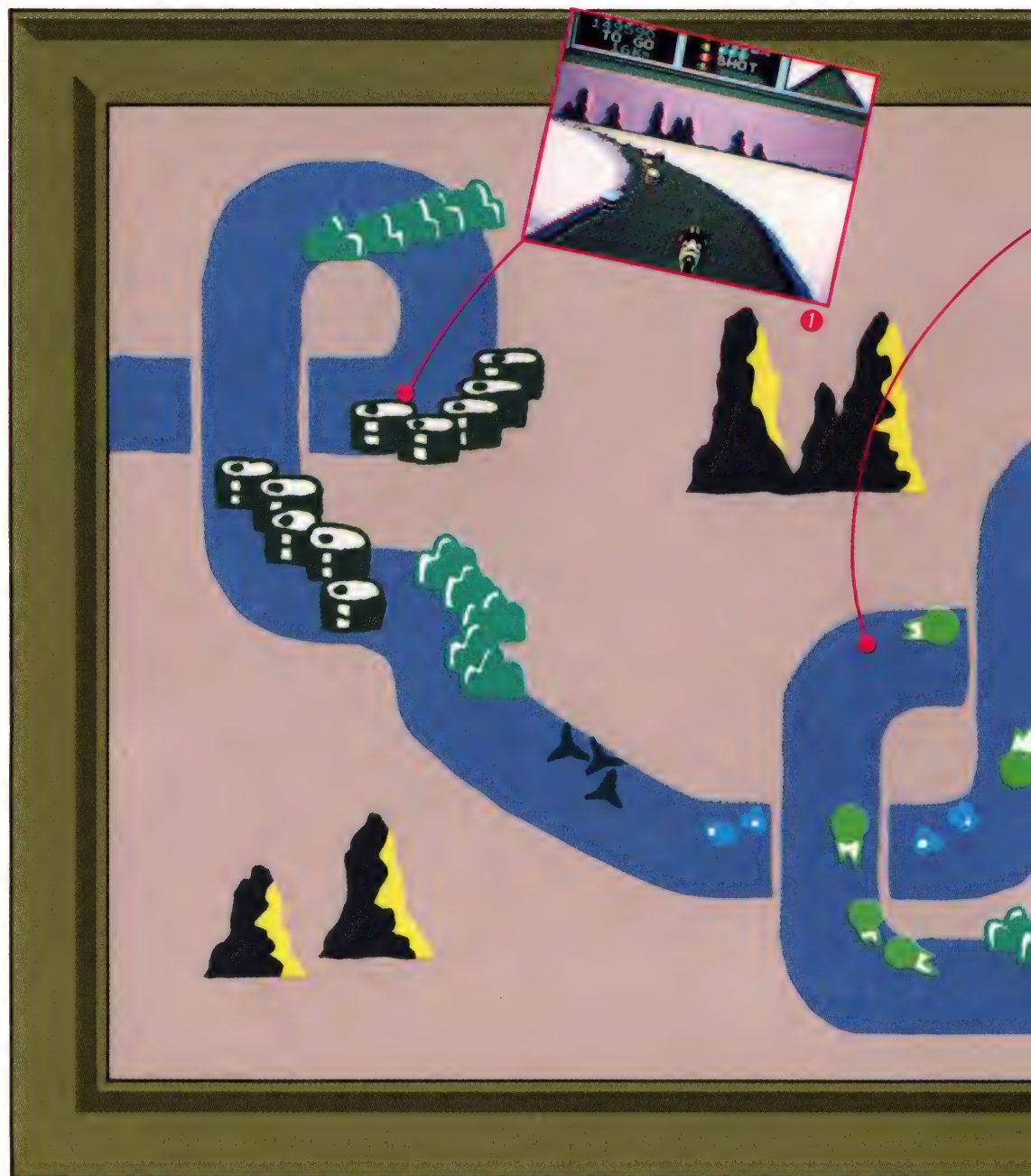
ここのスリップゾーンには、岩がごろごろ出現する。ハンドルテクでかわすしかないのだが、**+**ボタンの右、左と、軽く連打するような感じで、少しずつ車体を移動させていこう。急なハンドルさばきは、この場所では即、クラッシュを意味するのだ。

### ④22キロ地点

コース終盤は、ほぼ序盤と同じような感じた。あせったりしなければ、ミスすることもないだろう。ただし、最後のカーブを曲がりきったところで、ボンバーボールがいきなり出現する。忘れたころにやってくるから、気を抜いて走行してはダメ。マシンガンで、このボンバーボールをねらえるくらいのゆとりが欲しいね。



# 前半の障害物がてごわいぞ コース13



16キロ、と比較的距離は短いが、なかなか難しいコース。前半、特に序盤のループエリアがヤマカ。後半スリップゾーンはあるが、障害物は岩のみ。

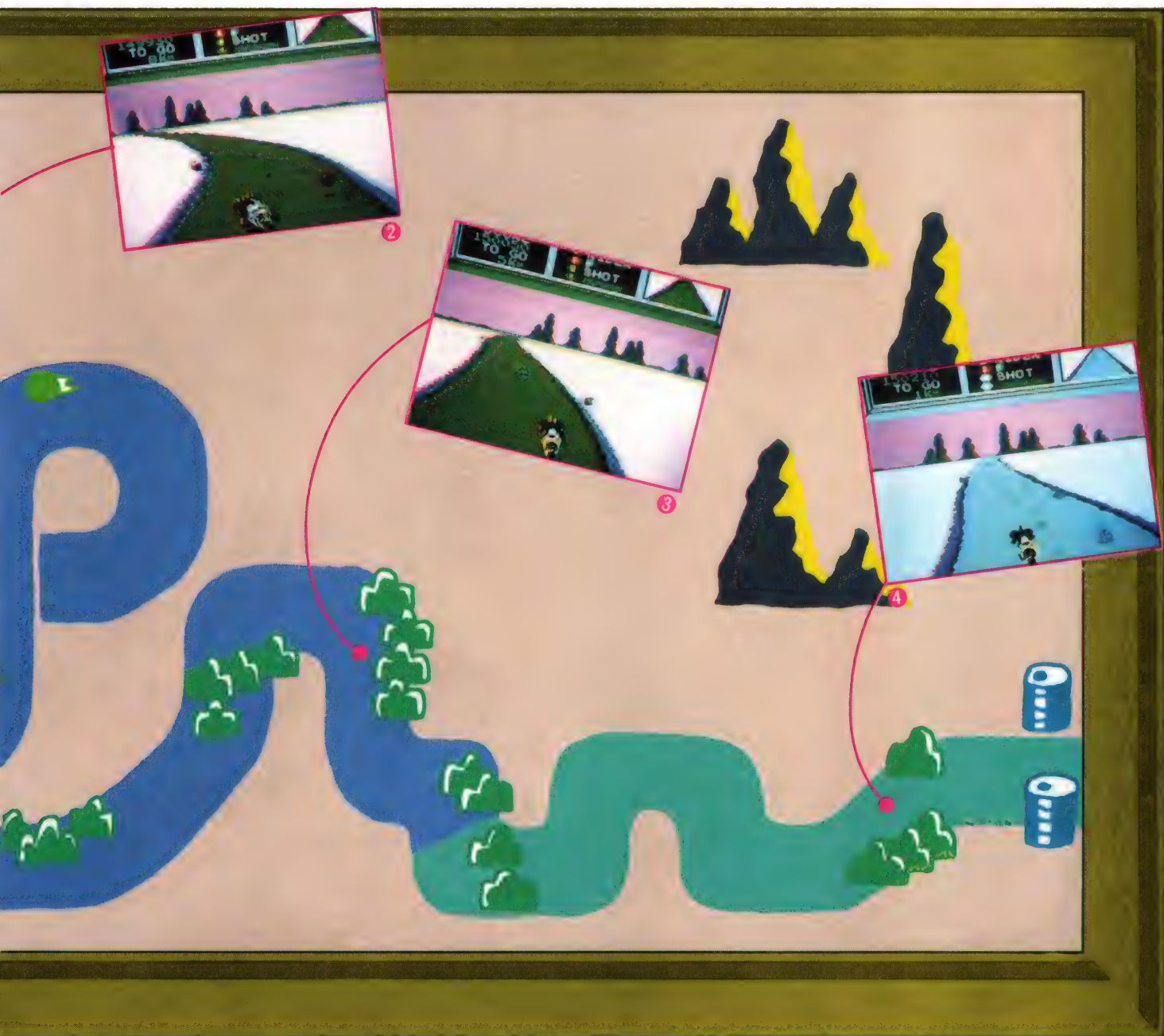
## ① 1キロ地点

この最初の急カーブにさしかかったところで、ドラム缶、岩と、障害物が並んでいる。これに敵車でも加わろうものなら、このカーブを曲がりきることは非常に困難だ。2速あたりで、慎重にやったほうが無難なようだ。

## ② 8キロ地点

ここの8の字カーブでは、出会い頭の





ボンバーボールに注意しよう。右、左と続く急カーブで、まったく先の見通しがきかない。コースの右か左の端を走行し、いざとなったらコース外にとび出してかわそう。

### ③ 11キロ地点

岩、また岩の連続から、スリップゾーンへとなだれ込むパターンだ。この岩のゾーンからスリップゾーンへの、走行テクのきりかえがポイントだ。この地点あ

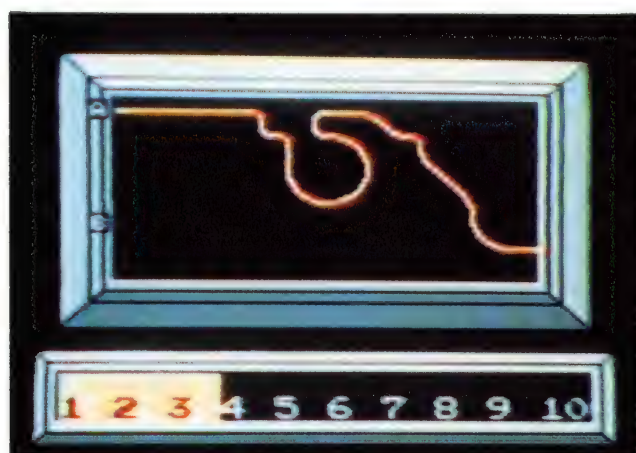
たりから、すでにチェンジダウンしておいたほうがいいだろう。

### ④ 15キロ地点

もうすぐこのコースはクリアできるぞ。敵車の出現さえなければ、このスリップゾーンは難しくない。岩の配置も、そう意地の悪いパターンではないので、落ちて走破しよう。ずっと3速で走行してみて、これからの難関スリップゾーンへの練習台としておくといい。



# 走行のきりがポイント コース14



スリップゾーンと、普通の路面パターンが交互にくりかえす14キロのコースだ。カーブもゆるやかで、それほどの難関ではない。安心していどむこと。

## ① 2キロ地点

スタート地点から、すでにスリップゾーンだ。このコースは、スリップゾーンと普通の路面が、わりと短距離で何度も入れかわる。そのときにとまどわぬよう心構えが必要だ。ギアチェンジと、ハンドルをきるタイミング、この感覚を、そのつど切りかえていかなければならない。

## ② 3キロ地点





最初のスリップゾーンをぬけたところで、いきなり岩が出現する。おまけにカーブの連続だ。この変化に面くらわぬように……。敵車もけっこうにぎやかに登場してくる。

### ③5キロ地点

このあたりでは、敵車を狙えるゆとりもあるだろう。しかし、このドラム缶を抜けると、再びスリップゾーンがひかえている。ブロックテクで敵車を深追いつ

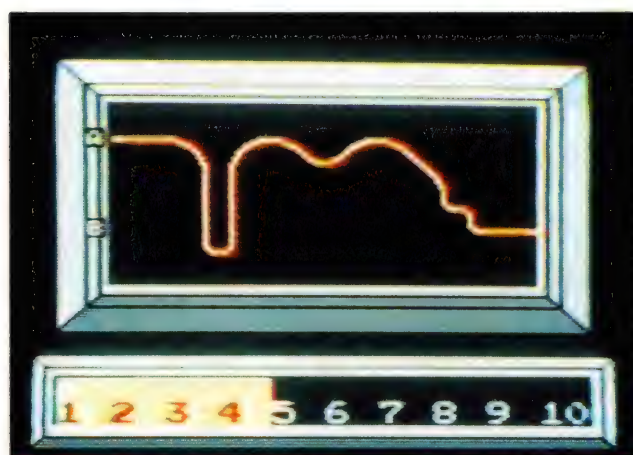
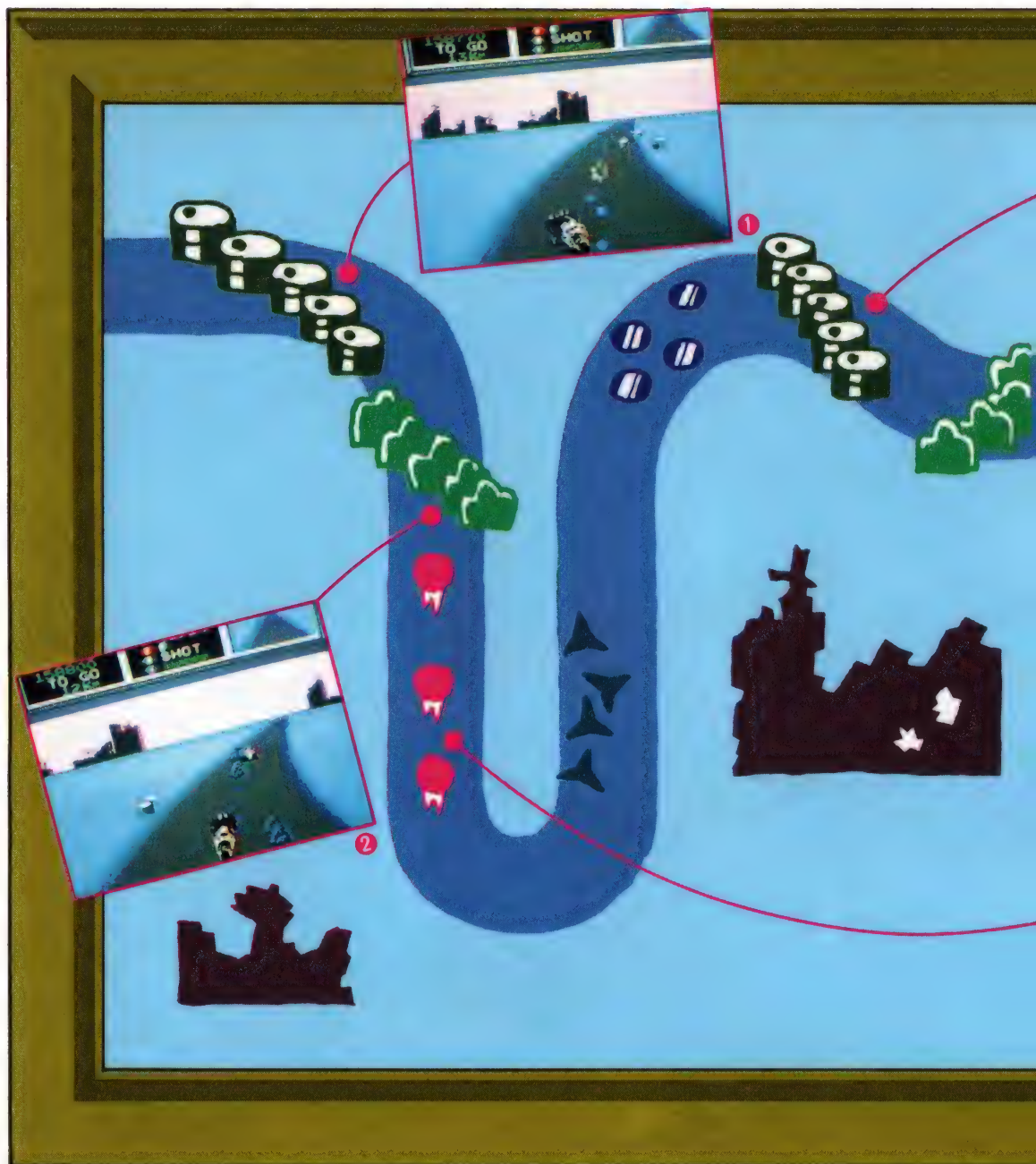
すぎると、そのままスリップゾーンへ突入し、危険なめにあってしまうぞ。また、4速で走行していた場合は、そろそろ3速にギアダウンしておこう。

### ④9キロ地点

ここから先は楽勝コース。岩とドラム缶が点々と置かれている。なだらかなカーブの連続だ。もっとも走りやすいパターンといえる。そして、最後のスリップゾーンをぬけて、ゴールだ！



# コース15 息つくひまもない難関連続



このコースでは、まったく息をぬくヒマがない。次から次へ 障害物や敵車がいくらでも出現してくる。13キロをいっきに駆け抜けていこう。

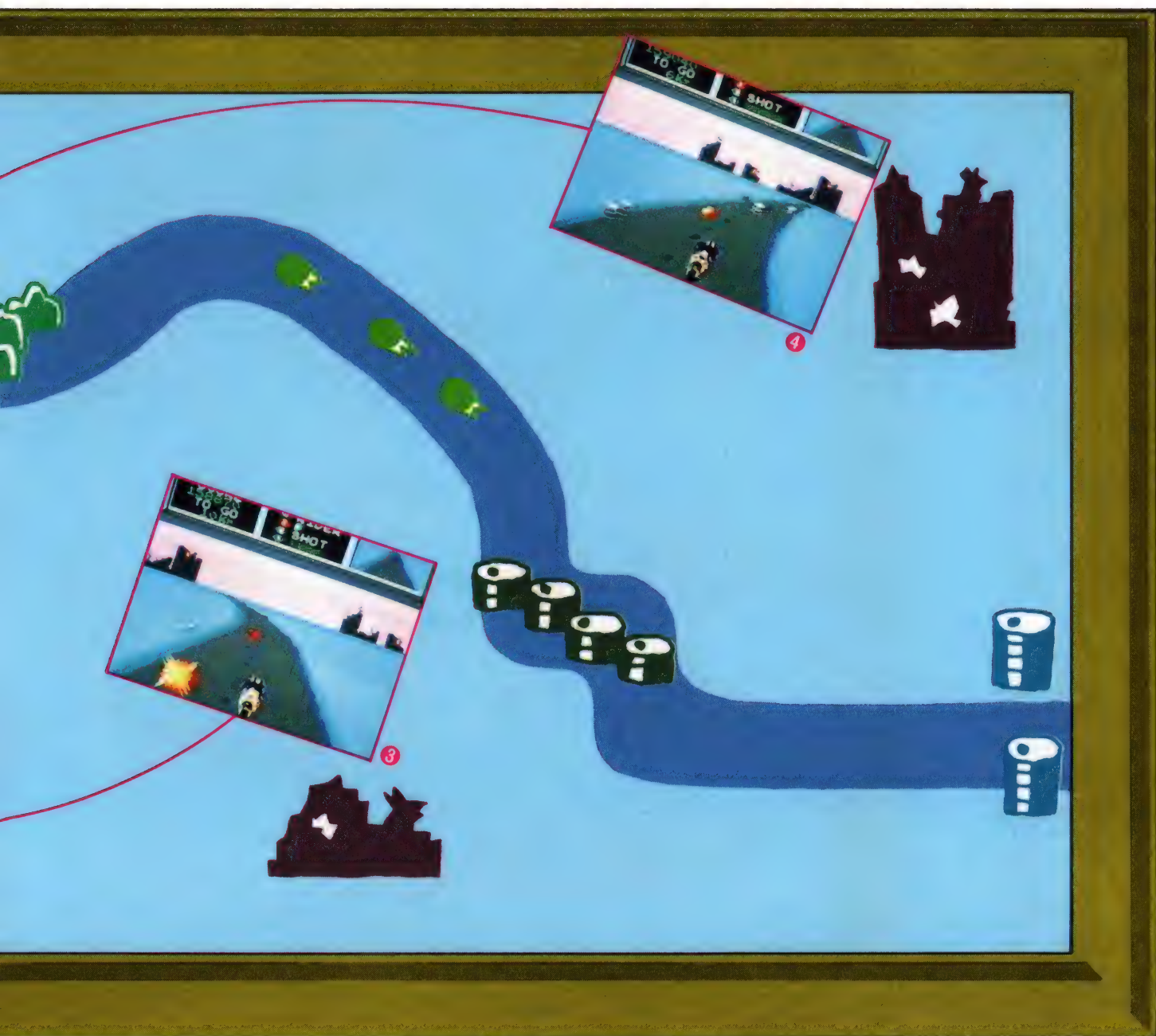
## ① 1キロ地点

スタート地点からしばらく、直線コースが続く。そして最初の障害物のドラム缶が見えてきたら、そこからが問題だ。とりあえずは、マシンガンで2発ほど破壊しておいて、中央突破。

## ② 2キロ地点

このななめにズラリと並んだ岩のパターンはくせもの。ちょうどカーブをがっ





ちりガードするような配置になっている。直線的な動きで切り抜けようとする、必ずこの岩に激突してしまう。やはり、ギアダウンしておいて、カーブに沿って曲がっていくようにしよう。この後、すぐに赤色のボンバーボールが待ちかまえている。3速走行で慎重にチャレンジすることだ。

### ③ 4キ口地点

ボンバーボールがびゅんびゅんすつと

んでくる。この先のUの字カーブを曲がろうと、ハンドルをきり始めたあたりがとくに危険だ。しかも、このカーブであまり減速しすぎると、後から敵車紫が追突してくる。

### ④ 8キ口地点

ここで再び、ドラム缶と岩が、カーブ途中で行手をさえぎっている。このコースでは、必ずどのカーブにも障害物が出現することを忘れてはならない。



# コース16 コーナーテクで岩をクリア



岩が障害物の14キロだ。これといった難所はないが、コーナーには必ず岩があると思っていたほうがいい。最後にドラム缶もでてくる。配置に注意。

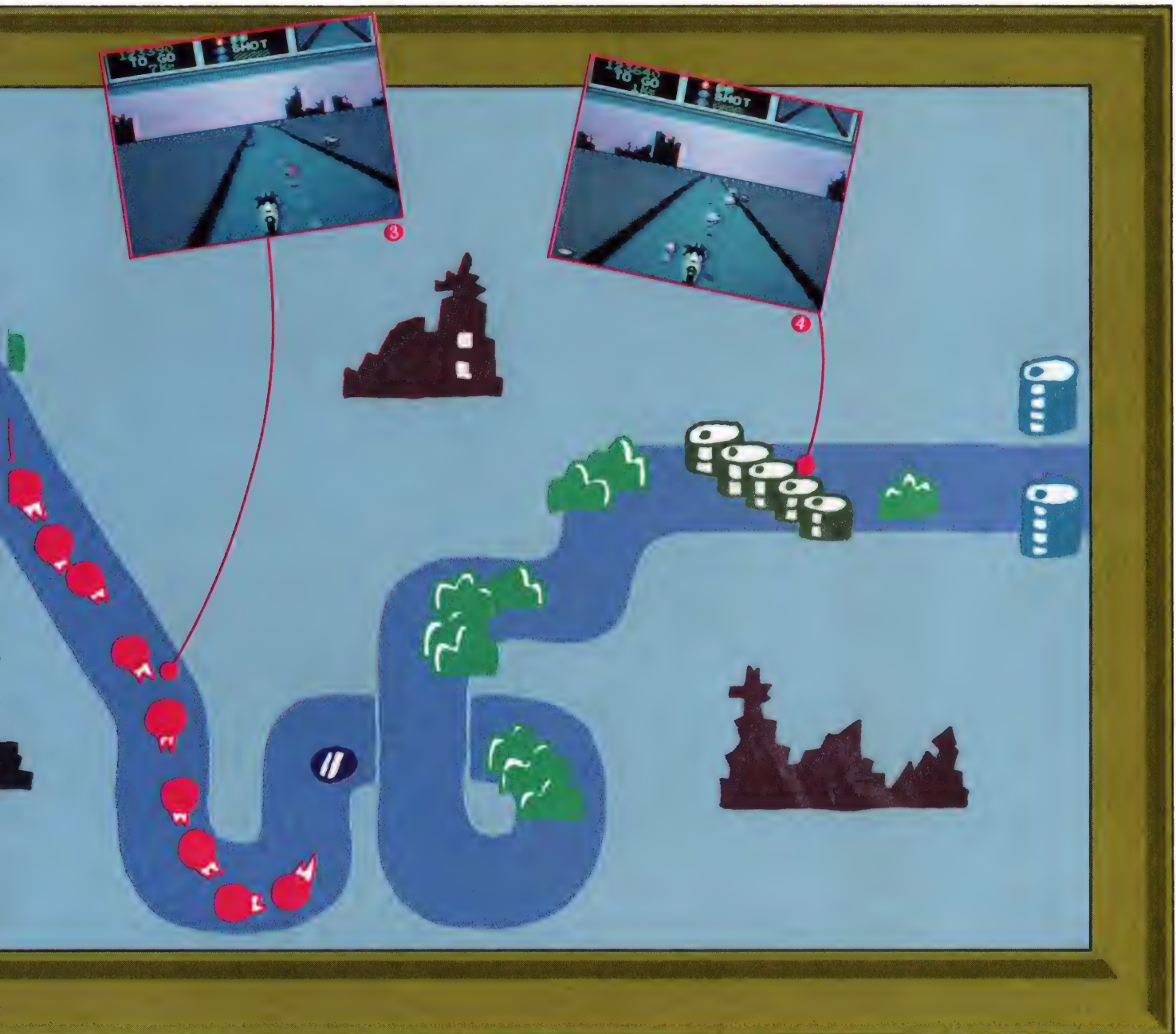
## ① 1キロ地点

序盤はコーナーの岩に気をつけよう。必ず3速に落として確認だ。インからアウト、アウトからインへと、ぬうようなハンドルテクでさばいてみよう。緑の敵車がわりとよく出てくるので、けっこういそがしいぜ。

## ② 3キロ地点

4キロあたりで走路上をななめにふさ





ぐ岩が出現。中盤の直線コースへはいったあたり。コースを安定させて通り抜ければ問題はないが、カーブをきってすぐぐらいだから、あらかじめ心得ておくことがたいせつだね。

### ③ 7キロ地点

ななめ岩を通り抜けると、赤いボンバーボールがおでむかえだ。直線コースでは軽いね。しかしカーブエリアへ入ってもしばらく続くぞ。アウトかインで用心

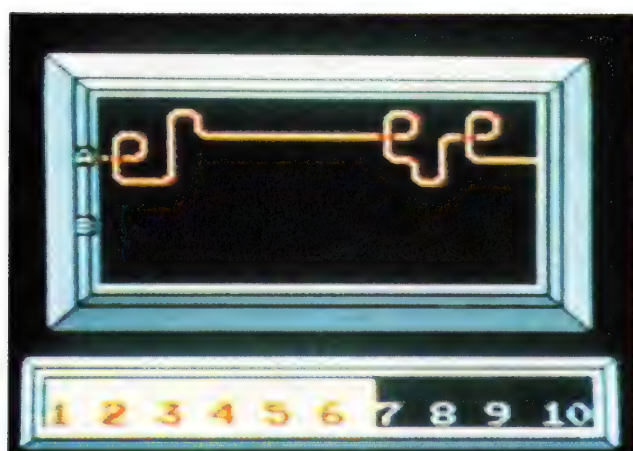
しながらかわすのだ。

### ④ 13キロ地点

終盤、またも障害物の連続だ。各所の岩に注意しろ。4→3→4速のこまめなギアチェンジ、忘れるなよ。ラスト、直線に入ってから気を抜くな。残り1キロの地点にきて、いきなりドラム缶が立ちふさがるのだ。ななめ1列。しかしこれは撃てる。中央のやつを撃破してまっすぐゴールだ。



# スリップゾーンの鉄に注意



スリップゾーンから入るが、障害物は鉄だけ。序盤と終盤のカーブ地帯に集中している。後半敵車が来ないのはウンとたすかる。18キロ。

## ①2キロ地点

スリップゾーンはずっと鉄のエリアだ。ほとんど切れめなく続くので、ハンドル操作には充分注意が必要だ。とくに敵車との接触には気をつけろ。ただでさえスリップしやすいゾーンなので、過激なバトルは絶対禁物。うまくやり過ごせ！

## ②6キロ地点

スリップゾーンを抜けたらいっきにス





ピードアップしたいところだが、次にカーブがひかえていとなるとなかなか不安。しかしスリップゾーンから3速のままでカーブに入ろうとすると、必ず後ろから衝突されるのだ。そして、この直線コースではボンバーボールが飛んでくるぞ。他に障害物はなにもないから、4速で恐れずぶっちぎれ！

### ③ 9キロ地点

カーブにさしかかる地点まで、ボンバ

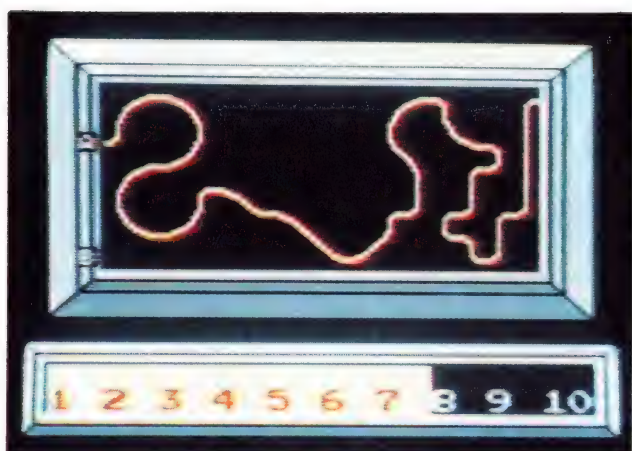
ーボールは出現する。慎重にギアダウンしよう。この先には、しつこい鋏が待ちかまえているぞ。

### ④ 15キロ地点

音楽が変わるのをきっかけに（つまりコース中間点あたり）、敵車の出現がピタリとやむ。となれば、安心してコース走行に専念だ！ また鋏の多いカーブ地帯。しかし単独走行となれば、それほど問題はないはずだね。



# てごわい障害物が終盤に！ コース18



少し長めの24キロは、スタート時とゴール寸前にスリップゾーンが2カ所。鉾が多く、終盤集中的に岩とドラム缶の障害物がある。

## ①2キロ地点

スリップゾーンでは鉾もあるため、3速、2速走行が中心。ピンクの敵車が続けて出現するが、それよりも4キロ地点あたりでやってくる黒のやつにはてこずりそうだ。ブロックが強烈。かなりしつこいのだ。

## ②6キロ地点

スリップゾーンを抜けたらボンバーボ





ールに気をつけろ。ずっとカーブが続くので危険だ。いきなり出会いがしらにやられるってことも。カーブでのボンバーボールには、サイド寄りで身がまえるしかないぞ。当然3速だろうね。よけるには、コースじたいを左右させるのではなく、上体を傾けるようにして軽くかわすのがコツ。コースがふらふらしているのは絶対に不利だ。

### ③19キロ地点

ドラム缶、岩、ドラム缶、岩、と障害物の4連続。どれもカーブで現われ、配置も意地が悪い。赤の敵車にまどわされないよう慎重にクリアしろ。

### ④22キロ地点

もはやゴールは近い。スリップゾーンに置かれた岩のゾーンが最後の障害物だぞ。ここからはやけに平穏なコースだ。ゴールまでに何かある……？ と思っても、じつは何もありません。

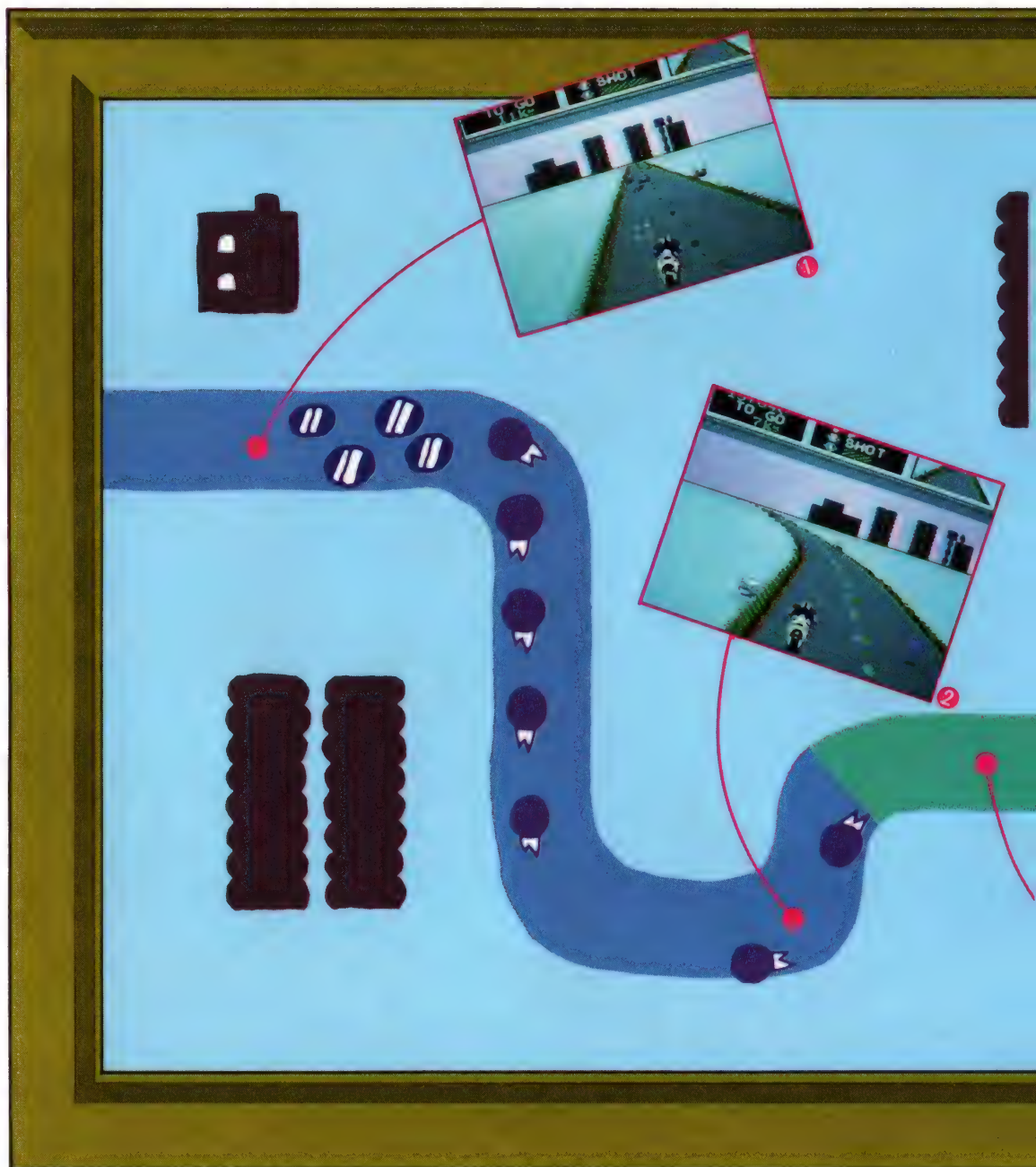




コース19

オヤツ!?

意外にラクだぞ



ここまできて意外なほどラクな11キロコース。障害物はオイルと岩。数が少い。スリップゾーンは1カ所あるが、コースじたい難易度が低い。

## ① 1キロ地点

オイルは、スタート時に1カ所あるだけ。そこさえ突破すればあとは楽勝。

## ② 4キロ地点

いちばん注意すべきは、スリップゾーンへ入るまでの紫のボンバーボールエリアか。しかしそれほど急カーブではないので、たいした危険はないはずだ。それでもスリップゾーン手前のカーブでは気





を抜かないように。インかアウトで様子を見ろ。

### ③5キロ地点

スリップゾーン前半は不気味なほど何事もない。ここまできれば、もう神経戦ってところかも。次にナニが出るのか、今か今かとハラハラドキドキのしどおし。完全にビビっちゃってるのだ。しかし、勇気をだせ。何もしかけはないぞ。今まできたえてきた走行テクを充分に発揮す

ればそれでよし／

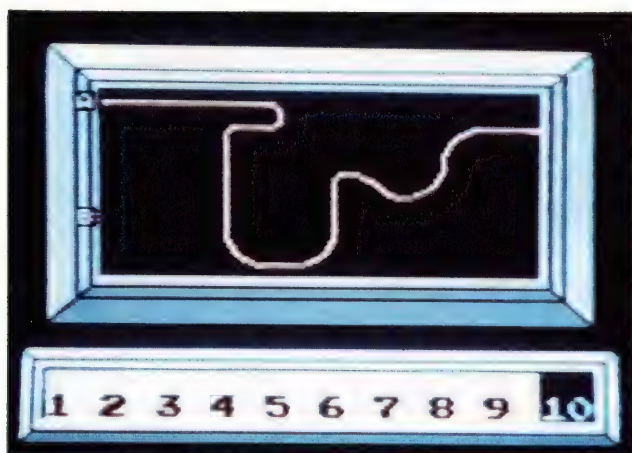
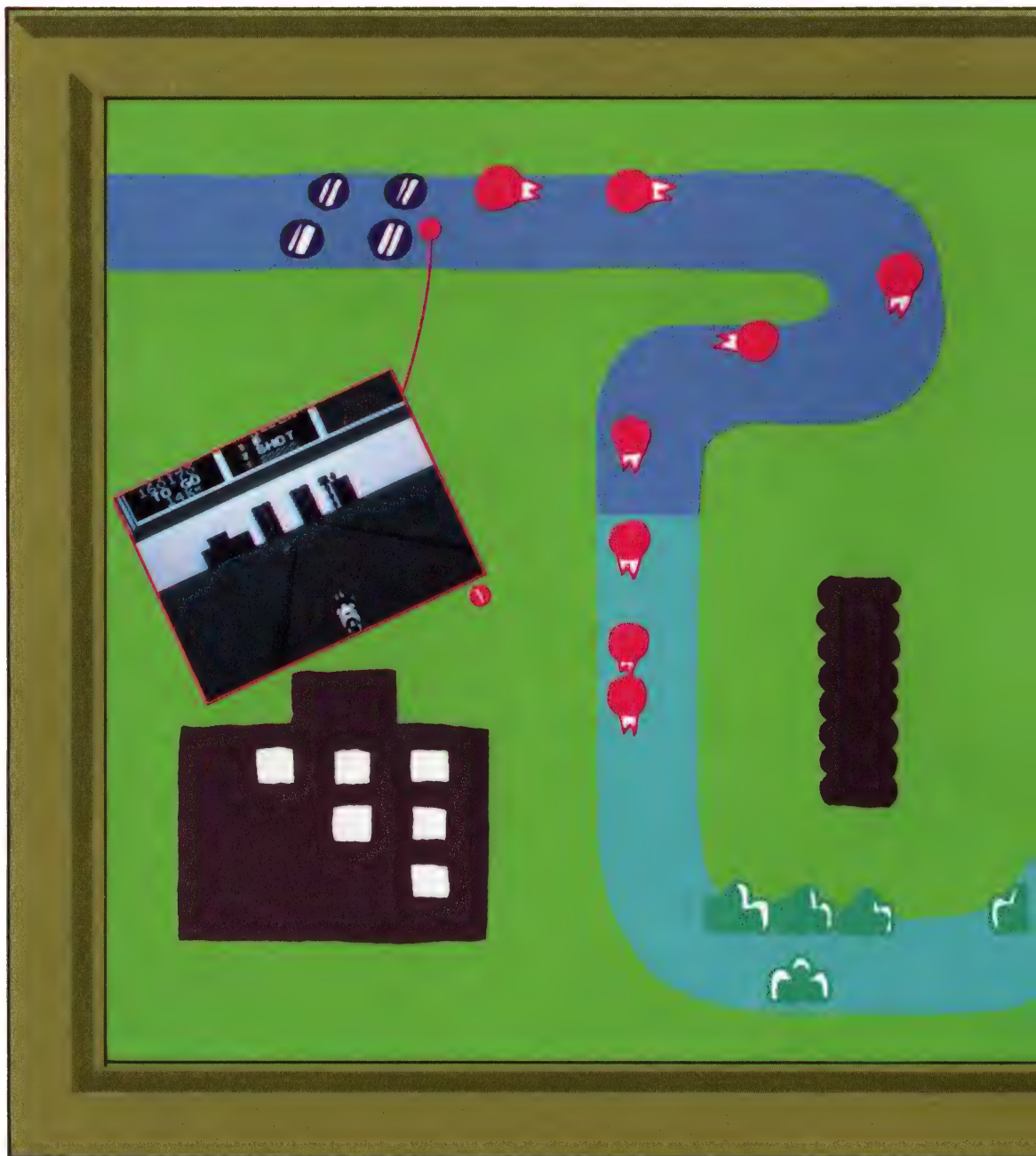
### ④8キロ地点

あまりビビっていると、かえって何でもないところで失敗したりする。スリップゾーン後半から普通の走路に変わるところまでに、岩のゾーンがある。走路の中央に配置されたものもあるから、すばやく見きわめるように。見通しはいいから、これまでの難関に比べれば、実際何でもないっ／



コース20

さてつ。なるか、完全制覇!?



最終コースは15キロ。ここもラク、といってい  
だろう。障害物は1カ所あるオイルをのぞいて岩の  
み。ほかに、スリップゾーンが1カ所ある。

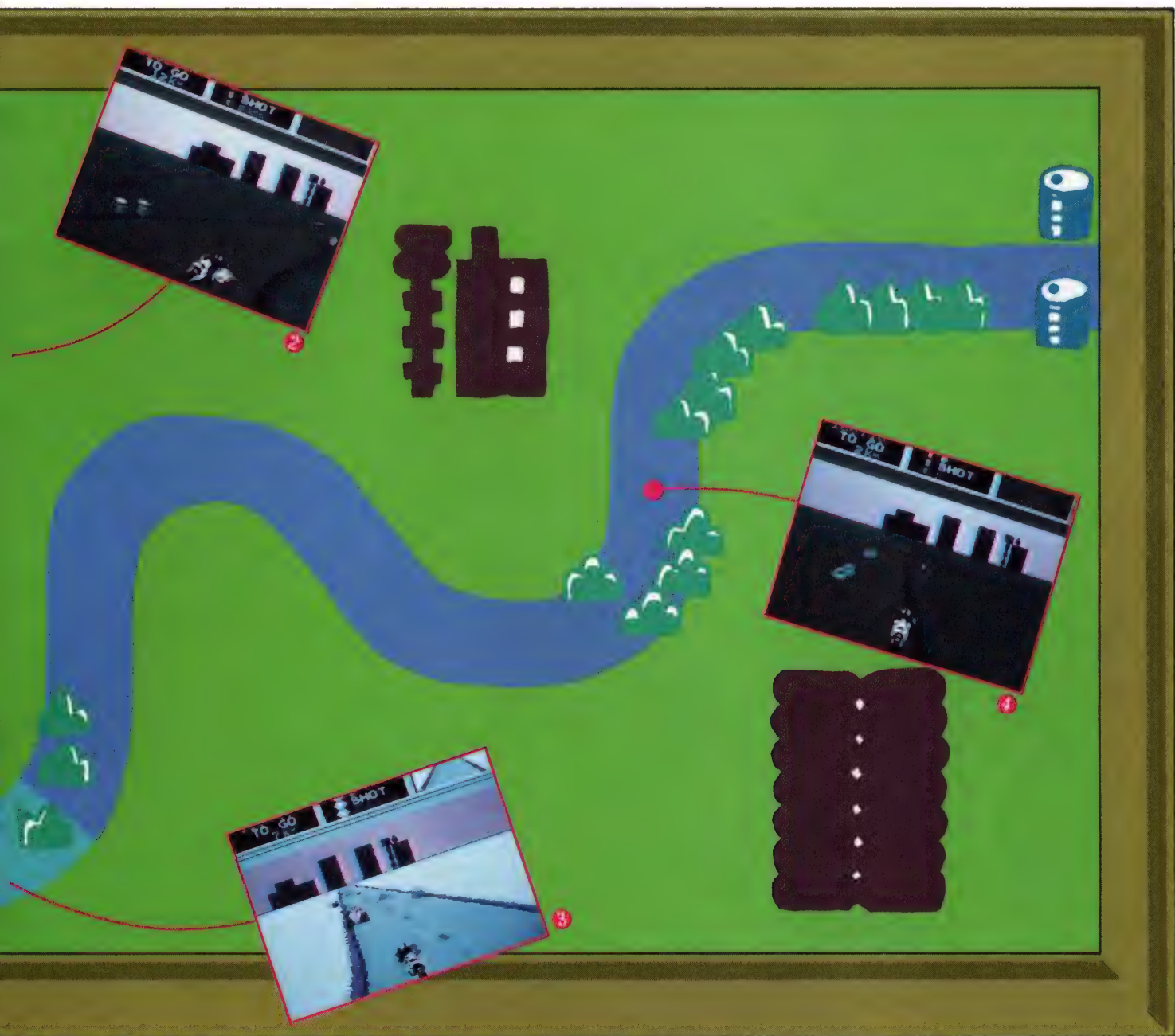
## ① 1キロ地点

序盤の赤いボンバーボールをうまくかわせば、あとは楽勝といえそう。緊張しすぎないほうがいいぞ。注意は必要だが、ボンバーボールはリズムにのって軽くかわしたほうがうまくいくのだ。

## ② 3キロ地点

このスリップゾーンは直線からだから、ほとんど問題なく突入できるね。し





ばらくは直線で障害物もないので、3速から4速チェンジも可能だ。

### ③8キロ地点

スリップゾーンには岩のエリアが2カ所ある。最初のは、ちょうど音楽が変わるあたりで出現。ギアダウンして配置には注意すること。ランダムに並んで、走路をふさいでいるぞ。通り抜けるときは、コースを絶対にふらつかせるな。2つめは途中から普通の走路に変わっているが、

コーナーにある。手前では2速ぐらいに落として慎重にいこう。岩のそばを通過したあとは、即、4速だ。

### ④13キロ地点

スリップゾーンを抜けてからは、本当、なんにもない。こんなことでいいのだろうか…そう思うのも当然だね。なにしろ最終コースだから。ただし、終盤岩のエリアが3カ所あることは忘れずに。さて、ゴールだっ！



# ツインビー

おまたせっ!

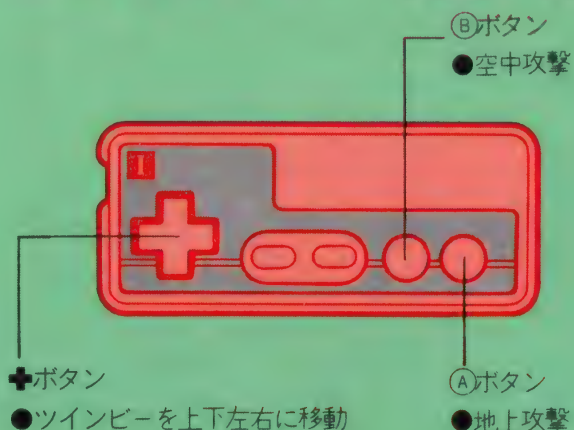
ゲーマーたちの期待にこたえて  
あのツインビーが登場だ。  
とにかく圧倒的なオモシロさ  
徹底的に挑戦するぞ!



## あそび方

空中と地上の敵とを撃破しながらどんどん進め。各面の終わりにボスがいる。それを倒すと次のステージだ。全部で5面。し烈な攻撃が待ち構えているぞ。必勝ポイントはパワーアップの方法にある。まず雲を狙え。弾を撃ちこむとベルが飛び出してくる。これを取れ。ベルは撃ち続けていると色が変わるのだが、その色はパワーアップレベルをあらわしている。したがって、ベルの取り方が重要なカギになってくるのだ。このことはあとで詳しく説明することにしよう。それと、地上の敵についてもだ。ここにもパワーアップの秘密が隠されている。最難関はファイナルステージ。問題はそこへどれだけの戦闘能力でいどめるか、だ。

## コントローラーの使い方





Enjoy With TwinBee

# ツインビー

100倍楽しむ

## 基礎講座

### ゲームストーリー

時は宇宙暦2801年、平和なドンブリ島が危機にみまわれた。スパイス大王の出現だ。大王は島に昔から伝わる宝の玉を奪い取り、独裁者の地位につこうとしていた。大王と4人の将軍がひきいる軍隊の猛攻に、島の人々は手も足もでない。これを見かねたのが、平和を愛する科学者シナモン博士。ひそかに対戦の準備をしていた。そしてついに、2機の戦闘機をつくりあげたのだ。ツインビーとウィンビーである。ドンブリ島に平和を取りもどすための戦いがはじまった。戦闘機にはシナモン博士の勇敢な息子たちが乗りこんでいる……それがキミだ！ 強敵スパイス大王の軍団に、どこまで立ち向かうことができるのか。さあ、発進だ！



### お楽しみ入門

キミのあやつるのはツインビーだ。ではウィンビーは？

このゲームの新しいところは、2人プレイが同時にでき、しかも2人が共同戦線を張れるという点だ。2人プレイのボタンを押してみよう。そのとき右側に出てくるのがウィンビーだ。

ツインビーとウィンビーは合体フォーメーション攻撃ができるんだぞ。普通はそれぞれに戦いを進めておきながら、てごわい場面には協力しあう。合体すればパワーアップするのだ。

今までにはなかったね。ゲームにチームプレイのおもしろさが導入されたのだ。いろんな楽しみかたがあるぞ。これも詳しくはあとで説明しよう。



# パワーアップアイテム

## 徹底研究 ツインビーはどこまで強くなれるのか。 チャンスのありかを知りつくせ

### 地上物

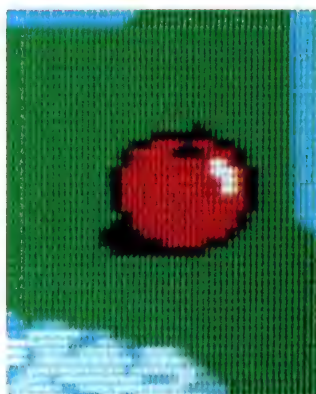
破壊すると変身する。たいていはリンゴだ。しかしあきらめるな。期待のパワーアップアイテムが、ローテーションで組みこまれているぞ

#### ●タケノコ



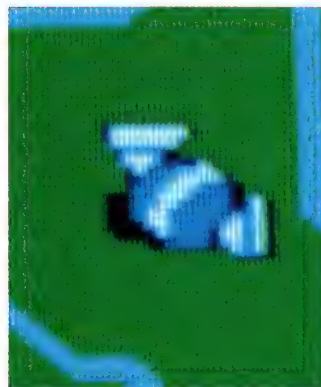
1～3面で狙うのはこれだ。4、5面ではタケノコのかわりに別の物があらわれるのだが、それはあとで紹介しよう。やっつけるとリンゴに変わって、ローテーションの開始。途中でいったん途切れても有効。

#### ●アップル



このリンゴをとると、100点か500点の得点になる。得点がどちらかはランダム。これをどうするかは、ま、性格の問題だ。危ない場面なら無理して拾わなくても、あとのパワーアップアイテムの出かたには関係ないよ。

#### ●スーパーキャンディー



タケノコを撃って6発目が、リンゴじゃなくてこれ。ツインビーの元気が出るアメだ。3方向連射の強力パワー。射程領域が広がるね。これに赤ベルパワーをプラスして、必勝パターンにする人が多いのだ。

#### ●星



スーパーキャンディーから9発目。これを取った瞬間、画面上の敵はいっせいに消滅する。敵のウヨウヨいあわせるところに出現すれば、まずはもうけもの。でなければ20%ぐらいのうれしさだ。当然ボスには通用しない。



#### ●ミルク



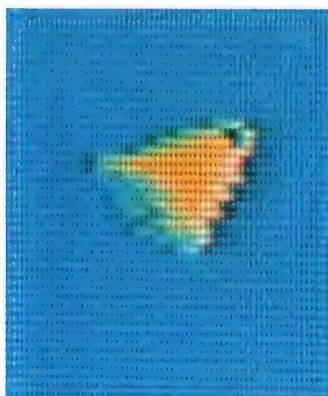
画面には何の変化もあらわれないが、じつはツインビーが1機増えている。得点上は15万点ごとにしか増えないというキビシイものだから、チャンスは逃したくないね。なかなかめぐってこないが、星が出てから9発目。



# ベル

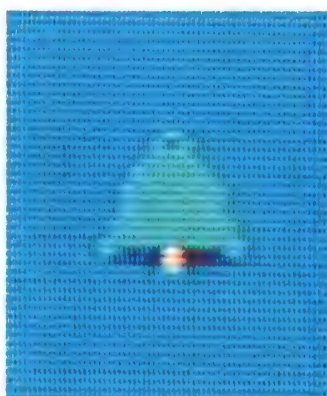
カラーチェンジは耳で知れ！ 弾が命中すると音がする。同じベルを何発撃った？ キーナンバーは4、9、14、19。黄ベルの色はこのとき変わる

## ●黄色



ボーナス点。しくみはこうだ。最初1つ取って500点、2つめ1000点、3つめ5000点、4つめからはずっと10000点。ただし途中で1度でも取りそこねると、また500点からやりなおし。連続して取るが必要なのだ。

## ●青色



スピードアップ。3～4回までは取るたびにどんどん早くなる。が、慣れないうちにそうするのは危険だよ。コントロールが難しくなる。それでも1、2個は取っておかないと、敵の攻撃をかわすときに苦しいね。

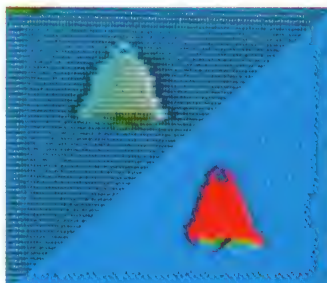
## ●白色



ツイン砲。弾が1度に2発出るぞ。ツインビーもようやく心強くなってきたね。青色ベルよりもまずこっちのほうを優先すべきだと思うけど…。これに赤色か赤・白点滅ベルを合わせれば、最強パターンのひとつといえる。どちらを選ぶかは、まあ好みだね。自分に合ったほうを、何度かの実戦で見つけよう。



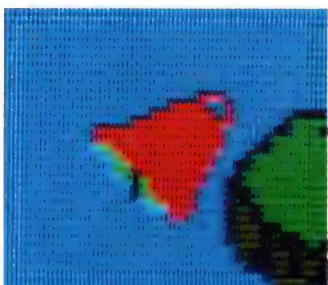
## ●赤・白



分身。ツインビー本体に、2つの影ができる。この分身も弾を発射するので、これは強力な攻撃パワーになるぞ。だが弱点はある。ツインビーが静止しているとき、あるいはまっすぐ前後の移動をしているときは、本体に分身が重なってしまう。横か斜めに動いていないと、威力も発揮できないわけだ。



## ●赤色



バリヤー。防御面で絶大な威力。とはいえ、効力には限りがあるから、無敵になったつもりではいけない。だいたい6～7回の敵の攻撃で、バリヤーは消滅してしまう。気づきにいが、バリヤーの色に変化が起こるから、よく注意しよう。残念ながら、バリヤーと赤・白分身ベルとは組み合わせができない。



## ●ビックル



ベルの最終的な姿がこれ。同じベルを撃ち続けていると、なぜかハチに変身してしまうのだ。こうなると敵。しかし、がっかりすることは全然ないね。これはひとつのボーナスなのだ。やっつけるとこれが意外な高得点。なんと15000点だぞ！ 分身で弾をいっぱい出しているときは、ビックル変身がすばやいね。



# STAGE 1 Vs. ベジタブル軍団

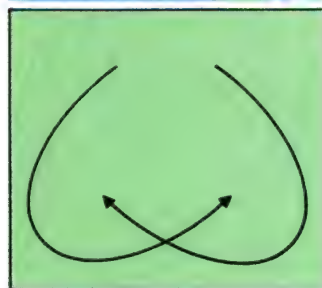
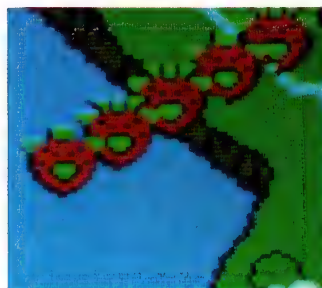
## 全敵キャラ撃破データ集

このゲームは先にもふれたように、パワーアップテクニックがすべてのカギを握っている。その基本的な法則を理解したら、当然つぎは敵キャラ撃滅のテクだ。ステージが進むにつれ、敵の数は増えるし動きもいっそう複雑になる。その攻撃

は実際ハンパなシロモノじゃあなくなるぞ。それをどこまでかわしてゆけるか。重要課題だね。方法は1つ。全敵キャラの動きをカンペキに把握しておくことだ。

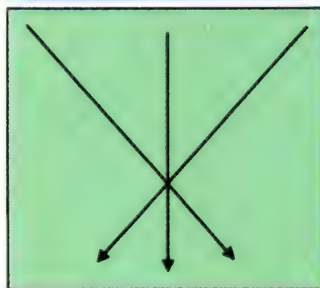
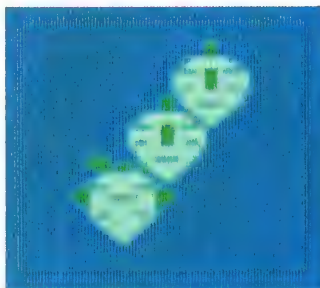
ステージ1から始めよう。オニオンヘッド將軍率いる野菜軍団だ。

### ●ストローム



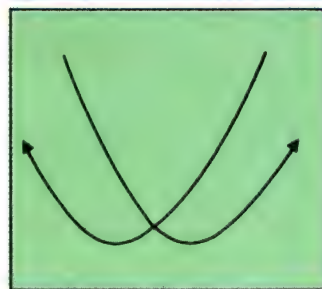
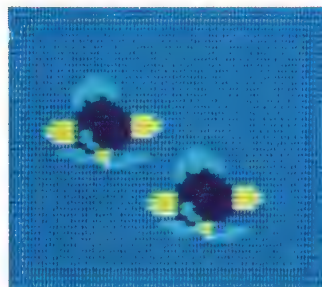
ここのキャラはどれもメルヘンチックでカワイイね。このいちごなど、なんだかニコニコ顔に見える。実際、ここは楽勝といきたい。しかし慣れないうちはベルに気をとられすぎ、自分から体当たりってなことも。どの敵キャラもだいたい3〜5個の編隊だ。そこから離脱して、下に落ちてくるヤツに注意しよう。

### ●ダッコン



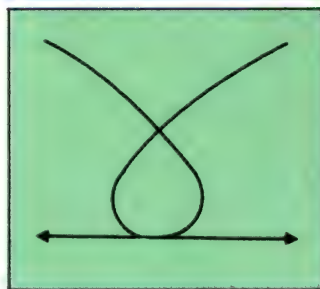
画面上に敵キャラが出現する位置は、だいたい3つに分けられる。(つぎページの表参照)。ダッコンの場合、左右からの編隊は対角線方向へそのまま直進。中央からだとは(必ず3個なのだが)、まんなかのヤツが垂直に、両側のヤツが対角線を直進してくる。この場合、交差するときに狙って撃退する、なんてのは常識だろうね。

### ●ナッピー



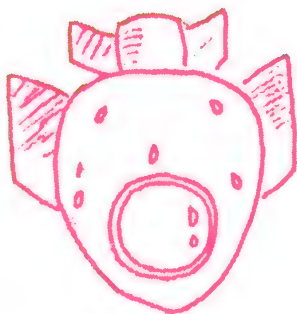
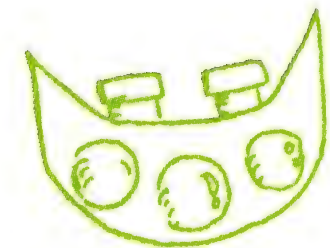
大きなUターンをするのだが、1つか2つ、そのまま下へ向かってくるやつもある。一般的に、かたまって編隊飛行してくるやつはあつかいやすい。出たとたんを狙い撃ちすればいいからね。地上物やベルの心配がなければ、ターンする前にやっつけておくと完璧だ。関係ないけど、このなすはプロペラ機らしいね。

### ●ピーマック

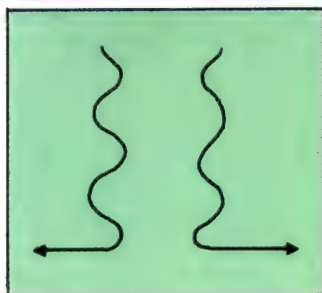
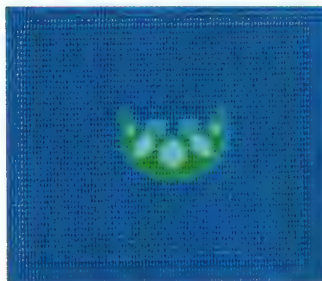


飛行パターンはストロームに似ているが、ストロームよりてごわいかんじは、ナッピーのターンに近いね。といっても、それほど問題はないけどね。はじめのうちは、ターンしてからの動きにひっかかりやすいね。ターン地点の付近にぐずぐずしていると、なかなか鋭い横すべりをみせて寄ってくるのだ。





### ●ビーン



このキャラは、まんなかあたりで1回きりしか出てこない。それほどクセモノってわけでもないのだが、一瞬不意をつかれるってかんじだね。動きが少し変わっている。横並びの4個だ。それが大きくジグザグしながら向かってくる。そして画面の下3分の1ぐらいのところで、スイッと横にそれるのだ。



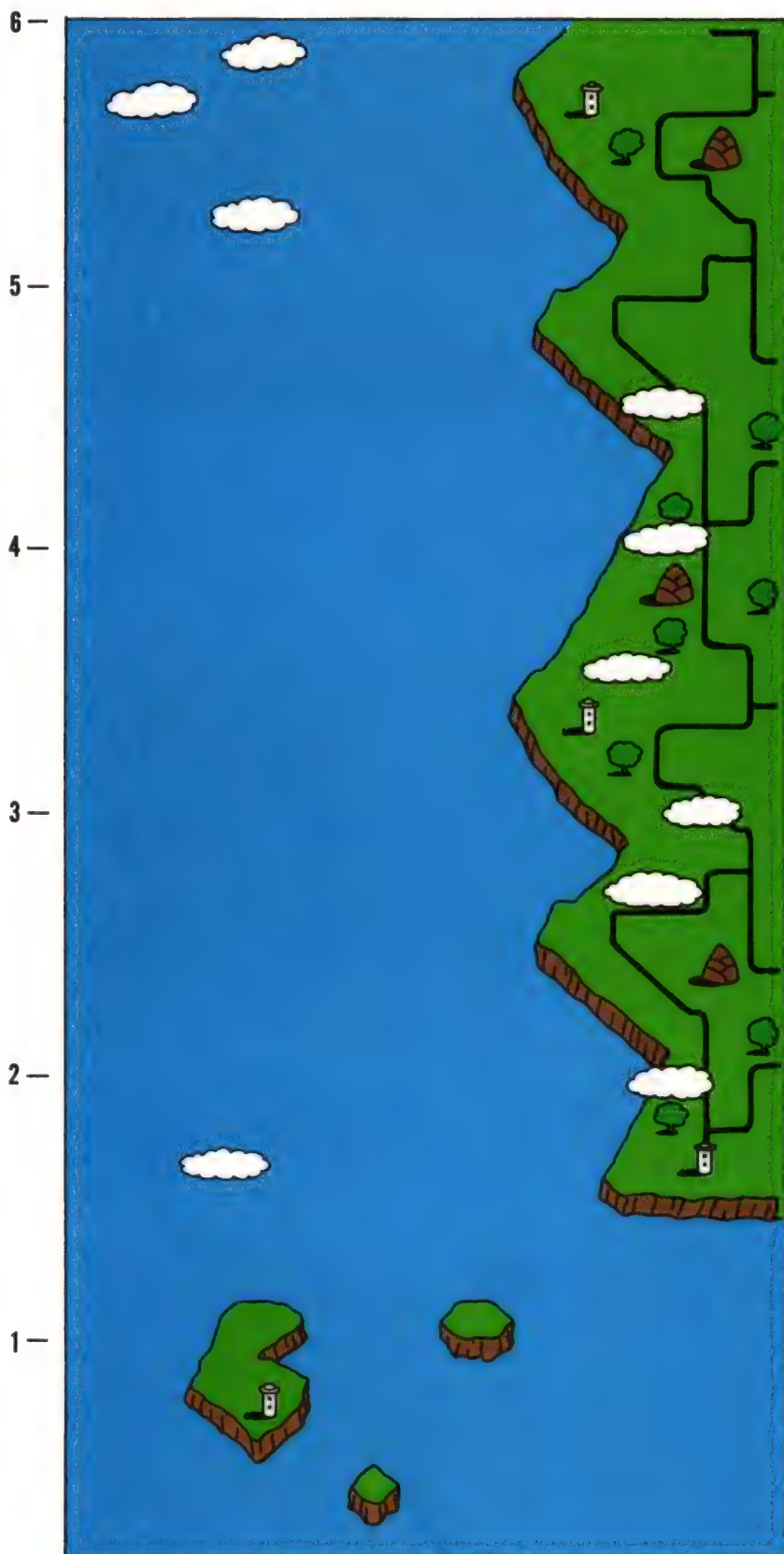
## 敵キャラ出現の法則図解

オニオンヘッド		
ナッピー		
ナッピー		
	ダッコン	
		ダッコン
ダッコン		
		ダッコン
ダッコン		
ストローム		
		ストローム
		ストローム
		ストローム
		ストローム
		ストローム
		ストローム
ダッコン		
ピーマック		
		ダッコン
ストローム		
		ピーマック
ナッピー		
ストローム		
	ビーン	
ピーマック		
ピーマック		
		ピーマック
ピーマック		
ナッピー		
		ナッピー
		ナッピー
ナッピー		
	ダッコン	
ダッコン		
ダッコン		
ダッコン		
ダッコン		
ストローム		
ストローム		
ストローム		
ストローム		
ストローム		
左	中央	右

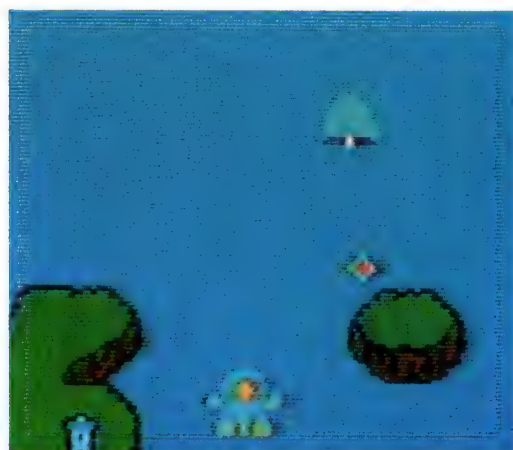
## STAGE1 スタート

※この出現の法則はキミのプレイ内容によって多少変わります。





⑥の手前あたりでピーマックがやってくる。こいつの横スライドには気をつけろ。通常のスピードだとかえってキワドイ。ここまでで青色ベルくらいは取ってるだろうね？



まず早めに装備を固めることをめざそうぜ。そのあと黄色ベルをセッセと取り得点稼いだ。15万点突破で1機増。ステージ1で成功すれば、あとの余裕が違うってもの。

# 1

# STAGE



13—

12—

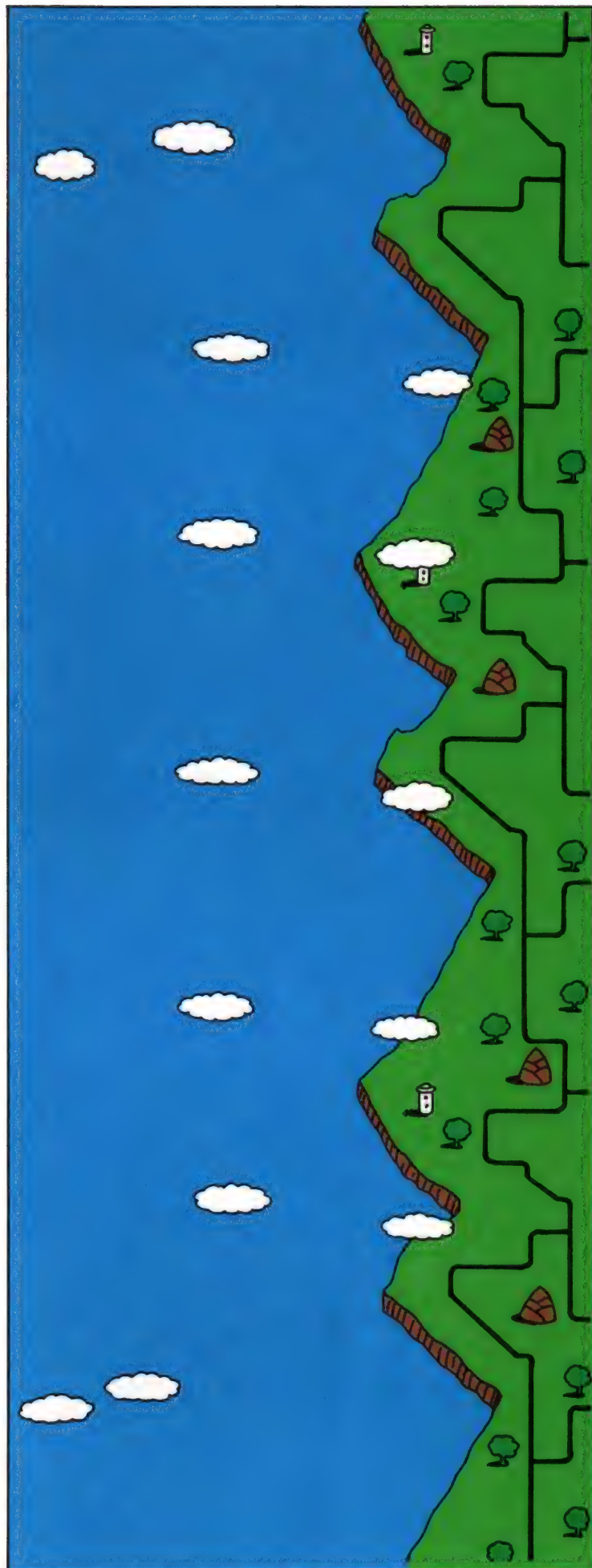
11—

10—

9—

8—

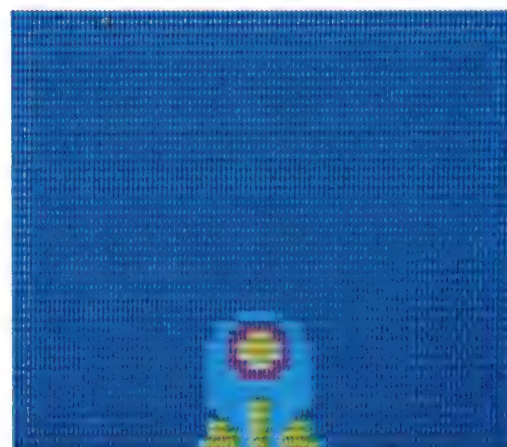
7—



はじめから1つものがさなければ、⑩の  
タケノコでスーパーキャンディが取れる。  
このあともサボらず撃って行こうぜ。でな  
いとやられたときに取り直すのがタイヘン。



腕が取れたらこれをのがすな。救急車だ。  
1回だけオタスケに出てきてくれる。ピー  
ポー音が合図だよ。画面にキャラがたく  
さん出ているときは、見わけにくいから注意。



慣れないうちはさっそくこのあたりで失  
敗だ。腕がもげちゃったぜ。敵の弾に当た  
ると1発目はこうなる。2発目でK Oだ。  
腕がなきゃ地上攻撃はできないぞ。



20—

19—

18—

17—

16—

15—

14—



島の向こう側からボスは出てくる。そのタイミング、右側の陸地の海岸線が画面から消えてからだ。初心者は撃ちまくって待ちかまえてたら？



この富士山(?)、やけに意味ありげなんのでつい撃ってみたりするのだが、じつはなんの意味もなし。⑪を過ぎると敵も現われず、サウンドが不穏なトーンに変わってくる。



だいたい⑤あたりからは、雲を撃ってもベルは出てこない。ムダなことはやめておこう。それよりも、エグイナッピーとピーマックの最後の襲撃を確実にかわそうぜ。

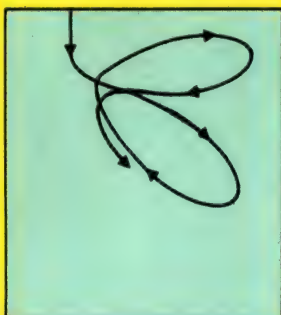


# オニオンヘッド

バギューン!! ボスをヤッたときの手ごたえはカクベツだ

さて、暗い影があたりをおおい、緊迫した空気が流れてきたぞ。いよいよステージ1のボス、オニオンヘッドの登場だ。

灯台がある島の、少し右側が出てくる位置だ。ツイン砲か分身なら、この瞬間を狙って弾を撃ちこみ、旋回にはいる前に、意外にあっさりカタがつくこともある。だが無理をしないで堅実な戦法をとろう。ボスはくの字を重ねたような旋回をくりかえすが、その動き



にまどわされてはダメ。ツインビーの基本ポジションは、下側中央に取るべきだ。

ボスの周囲をコロンがぐるぐるまわってい



る。これが弾を放って攻撃してくる。弾はいくつかまとめて飛んでくるのだが、切れめがあるから、そこをうまく左右にかわそう。弾の流れをよく見れば、さほど難しくはない。このとき基本ポジションからあまり大きく離れると、かえって逃げ場を失ってしまうぞ。

## PLAY MEMO

### 連射パワーでイッキ!

ボスの周囲をぐるぐるまわる白い球は、ボスのバリヤーにもなっている。これがなかなかやっかいだ。すきまをぬってボスを狙うわけだが、実際には偶然当たるのを待っているようなもの。だから攻略法としては、ただ連射あるのみ、だろうね。弾数が増えれば、それだけ確率があがるってわけだ。もし何もパワーアップができてなくて、弾が1発ずつしかでないと、ホントもうじれったいぞ。





# STAGE2 Vs. テーブルウェア軍団

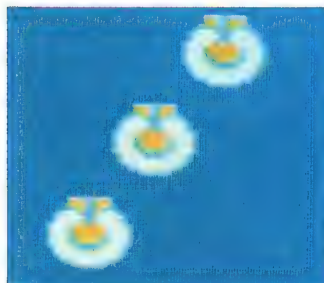
## 全敵キャラ撃破データ集

どうだい、ステージ1はますますの楽勝だったろ？ これでキミは海岸線を制覇した。つぎは大陸地帯へ踏みこもう。ここはパラレルディッシュ將軍の制圧下だぞ。手下どもはテーブルウェアときたもんだ。テーブルウェアというのは食器

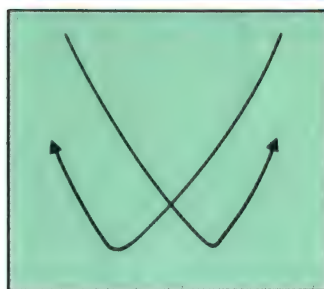
のことだね。どんなやつがでてくるか。

ステージ2。ここからが本格的な戦闘だと思ってくれ。ステージ1のつもりでいると、いきなりナイフあたりでやられるぞ。編隊の数も増えるし、動きがくらべものにならないほど大胆だ。

### ●キュッパ



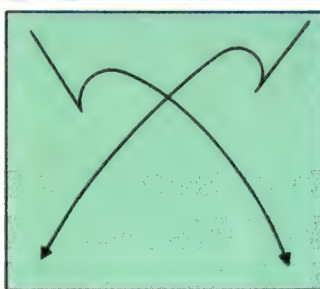
これは素直な動きで、たいへんよろしい。5個1組で、整然と隊列を組んでやってくる。狙いやすいね。Uターンするとき裏返しになるのだが、じつはこのとき弾を飛ばしているのだよ。飛ばすというより、こぼすってかんじだけど。ま、どちらでもいいが、ターンする前にかたづけておけばコトは簡単。



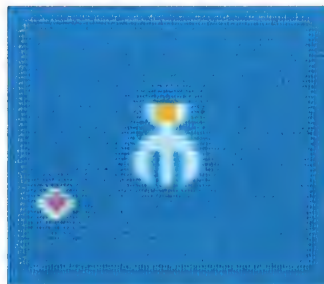
### ●ホイチョ



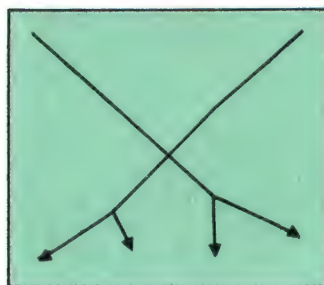
こいつはイヤなやつなんだ。そもそもナイフってのは殺意を感じるね。いかにもグサッとやられそう。だいたい出かたがヤバイ。いったんバウンドして、はずみをつけてから襲ってくるのだ。それが、バラバラ降ってくるって感じ。こうなる前に消しておきたいね。バウンドする位置を狙って待ちぶせだ。



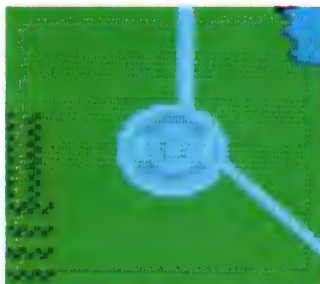
### ●スプールン



斜め方向からまっすぐ向かってくるが、途中で編隊が分かれてしまう。たいてい3個か4個1組なので、それほど脅威でもないのだが、分かれてしまうと全滅はむずかしい。それと、分けられるときに弾を出すので注意しよう。ホイチョの場合も、弾の発射はバウンドする位置なのだ。ターニングポイントは要チェックだね。



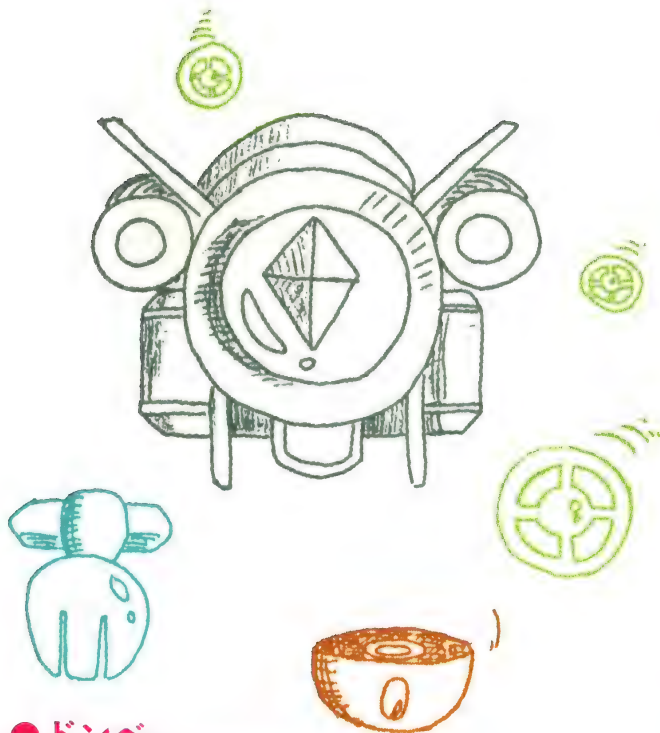
### ●カマゴン



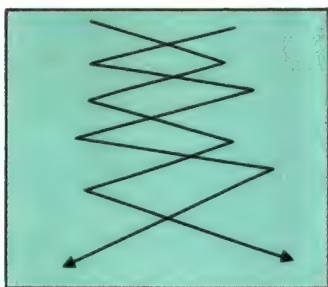
左の写真はカマゴンが上側を見せてもどっていくところ。やってくるときは横向きなんだが、ツインビーの手前できると引っくり返るのだ。そのとき弾を飛ばすから注意。整然と連らなってこないの、動きがバラバラに見える。が、基本的にはV字ターン。やはりターンの前にやっつけるのがかしこいね。





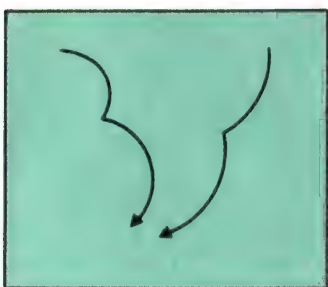
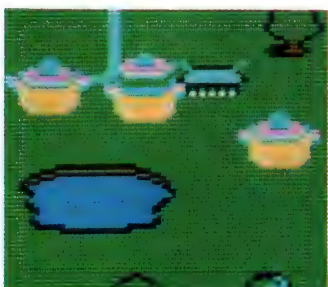


### ●ドンペー



やけにたくさん出てくるような気がするけど、それは飛行コースのせい。画面いっぱいに、幅の狭いジグザグコースをとる。つまり滞空時間が長いってわけ。しかし、そんなにのさばらしておくってテはないね。右端か左端か、ターン点に照準を合わせて撃滅しよう。ジグザグの動きについて行くのは、ヘタの見本。

### ●ナベッコ



なにかグツグツ煮立ってるね。その勢いはたいしたもんだが、なべ分隊は扱いやすい。飛行パターンはくの字型。その山の部分を狙えばいい。いったんそこに重なってしまう。余裕を持って全滅だ。どの敵キャラの場合でも、狙い目にするのは出はじめ、それが無理ならターニングポイント。これが原則だ。

## 敵キャラ出現の法則図解

パラレルディッシュ		
ナベッコ		ナベッコ
ナベッコ	ドンペー ドンペー ドンペー カマゴン カマゴン カマゴン	
スプーレン		スプーレン スプーレン スプーレン ホイチョ
スプーレン		スプーレン
ホイチョ		ホイチョ ホイチョ
キュツバ		キュツバ
キュツバ キュツバ		スプーレン キュツバ
	カマゴン	
ホイチョ	カマゴン	ホイチョ
キュツバ スプーレン ホイチョ		キュツバ
ナベッコ		ナベッコ ナベッコ
ナベッコ ナベッコ ナベッコ	ドンペー ドンペー ドンペー カマゴン カマゴン カマゴン	
		スプーレン スプーレン
スプーレン		スプーレン ホイチョ
スプーレン		スプーレン
ホイチョ		ホイチョ
ホイチョ		キュツバ
キュツバ		キュツバ
キュツバ		
左	中央	右

↑ ↑ ↑  
**STAGE2 スタート**

※この出現の法則はキミのプレイ内容によって多少変わります。



3-

5-

4-

3-

2-

1-



黄色ベルは集中的に取らないと得点効果があがらない。500、1000、5000と段階をふんでから10000点だったね。スタート時からひとつものがさず取っていこう。

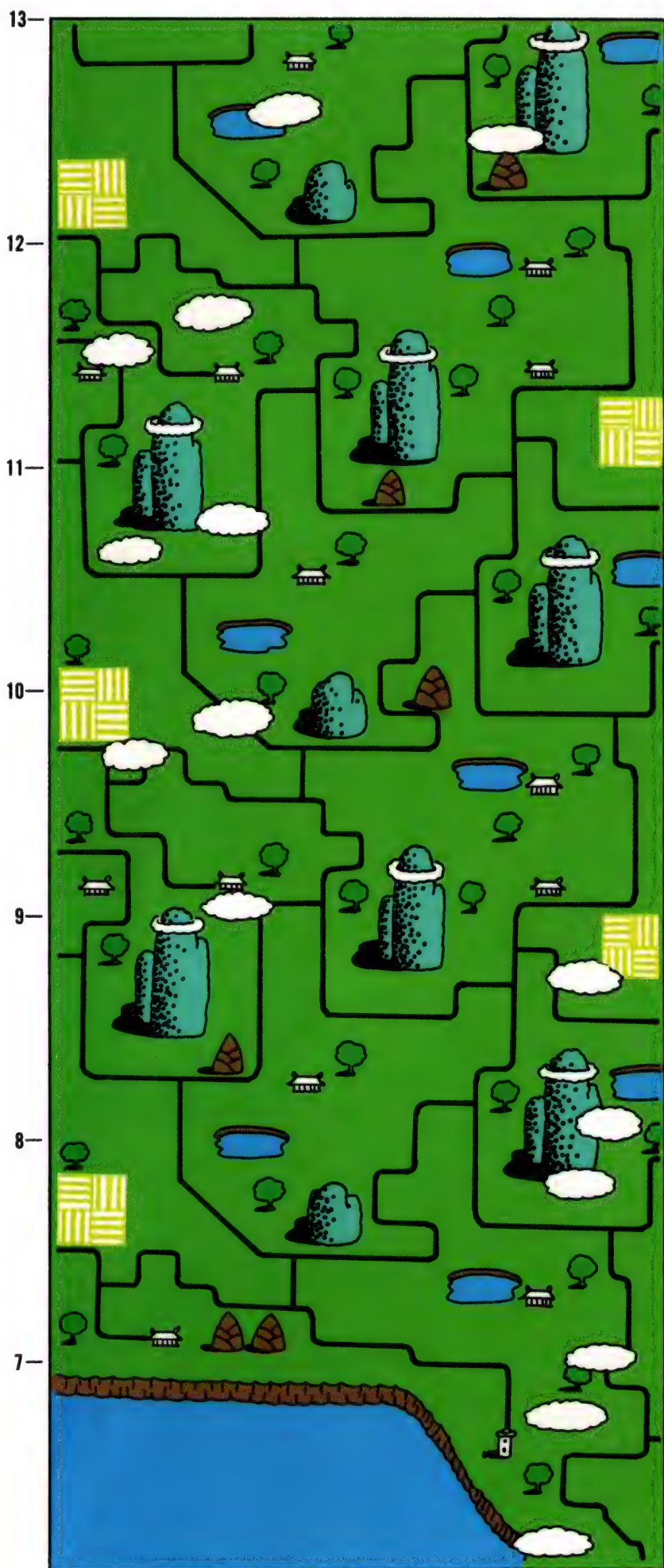


ステージ2のスタート。バリエーションに3方向連射、攻撃態勢はまずカンペキ。ここは島が2つ続く。地上からの攻撃がないと断然ベルが取りやすい。まずは黄色ベルから。

# STAGE

# 2





チカッとフラッシュしているね。これが星を取った瞬間。画面上の敵は消えてしまった。ここはまずまずのデキ。8つチカッがあるね。敵が出そろうのを待ってたんだ。

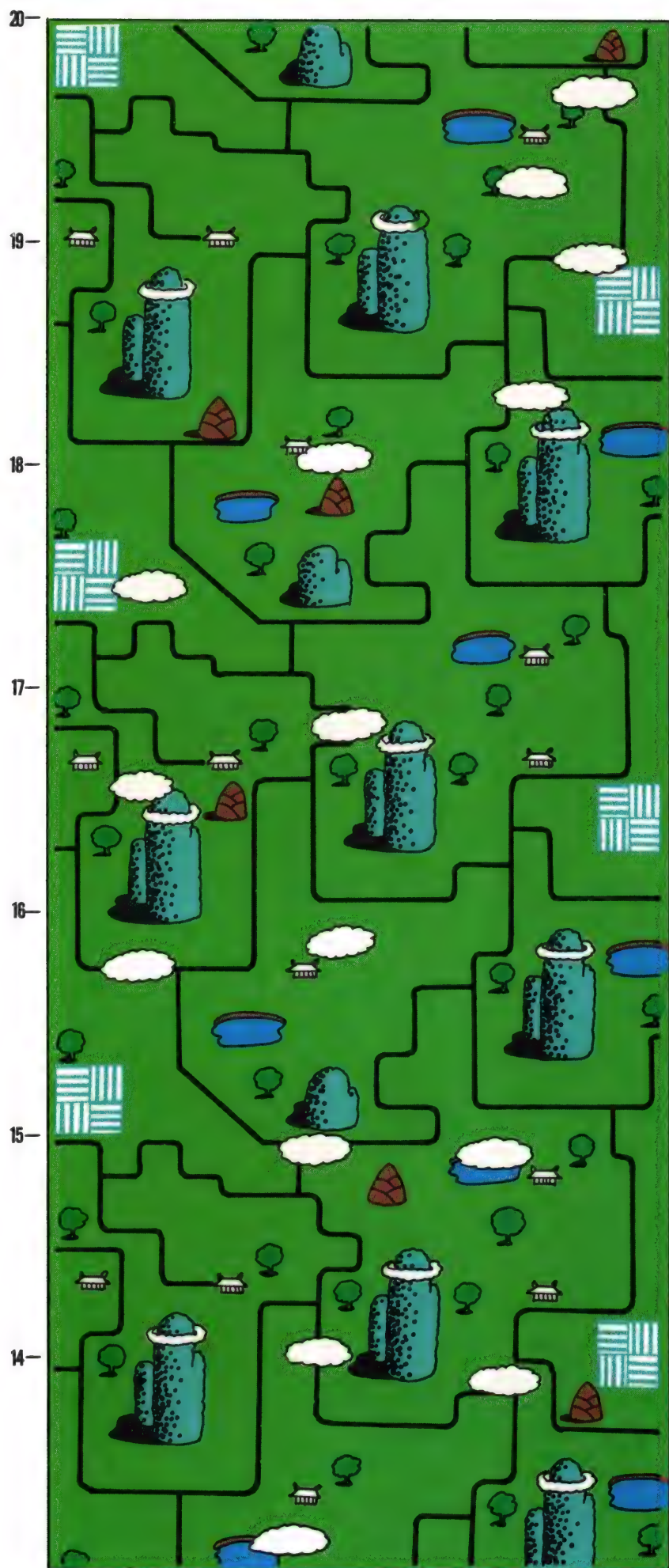


あとの展開を考えると、星は前半で出しておきたい。ここから9個タケノコを撃って牛乳（ツインビー 1機増）が出るのだが、これはぜひボスとの対決前にほしいのだ。



地形的にここ(⑦)のタケノコは狙いやすい。必ず撃とう。ステージ1のような海岸線に比べ、陸地にはいると地上からの攻撃がけっこうひんぱんだ。気をつけよう。





だいたい①9あたりからキャラのローテーションがはじめに戻る。どここのステージでもいえることだけど、2巡目はなんとなくごわくなっているんだよな。

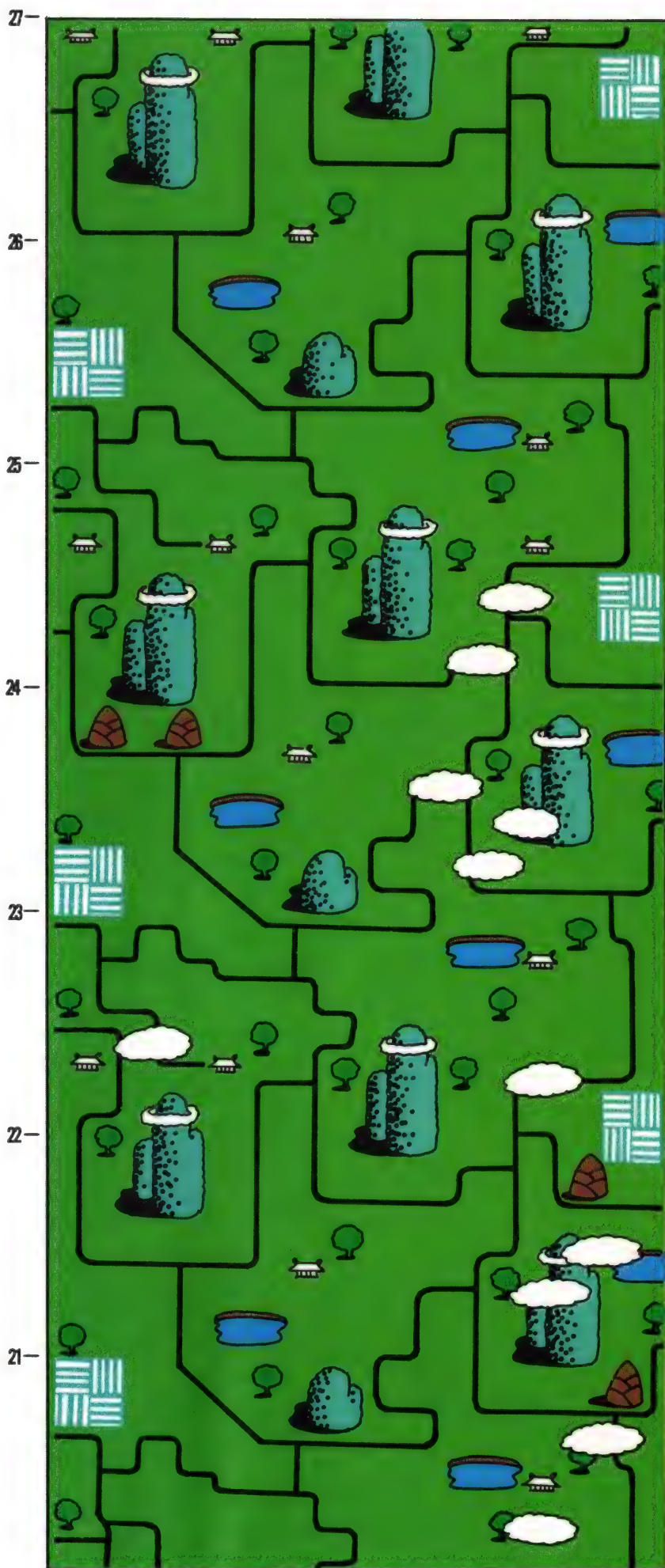


カマゴンはバラバラにやってきているようで、実際はやっぱりツインビーに向かって集まってきているのだ。1つずつ狙おうとして動くと、かえってやりにくいぜ。



スプールンはくるくるまわりながらやってくる。よく見ると様向きになったとき弾を出しているんだ。しかし重要なのは編隊が2つにわかれるとき、ってことだけだね。





②⑤ボスの領域だ。ここはなんだか汽笛み  
たいな音が響いてくるぜ。このボスが出て  
くるのを待っているあいだ、ついムダな弾  
を撃ったりして…。左寄りにかまえるのだ。



②④この2つ並んだタケノコがステー  
ジ終了まじかのしるし。もちろんすかさず撃っ  
ておくのだ。なぜかここは最後の雲まで  
ベルが出た。



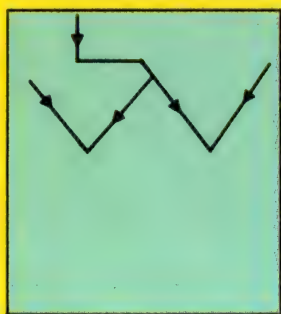
②②—②③ドンペーの行列が行ってしまわな  
いうちにナベッコが出てくる。うかうかし  
ているとバウンドするタイミングをとらえ  
そこね、左隅でやられてしまう。



# パラレルディッシュ

はじめに言っておこう、こいつはそうとうてごわいぞ！

キミのツインビーの装備はどうなっている？ ここでこそ、パワーアップの真価が問われるのだよ。バリアーはあるね？ なに、ないっ!? うーむ、それではまず無理だ。そういうキミは、はじめから挑戦しなおいなさい。バリアーがあっても、楽観は許されない状況だ。耐久限度があるだろう？ はたして持ちこたえられるかどうか…。ここでの戦いは、それほどし烈なものがあるぞ。



パラレルディッシュ  
将軍は画面の上半分で、  
左右にデモンストレー  
ションをくりかえす。  
ちょうどW字型を行っ  
たり来たりする具合。



それだけならなんてことないが、問題はとりまきだ。中に十字のはいった丸いキャラ（通称スピン）が、あとからあとからわいてくる。これから逃れることで、おそらく手いっぱいになるだろう。はじめからパラレルディッシュを狙い撃ちしようなど、まず無理だと思え。

## PLAY MEMO

### 将を射んと欲せば……

スピンは2種類あるのに気づいたね？ 緑色のと白色のだ。緑スピンの白に変わっていくのだが、緑色のうちはこれに当たっても平気だ。だが白にはやられる。これが怖い。しかし、やみくもに動きまわって身をかわそうとするのは逆効果。方法はひとつ。画面の下側をキープしろ。左右の動きだけにしぼりこむのだ。そしてひたすら白スピンを撃って逃げまくれ。そのうち将軍にも当たる…のだ。





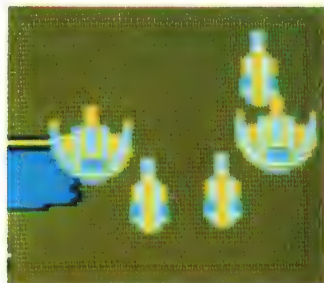
# STAGE 3 Vs.アニマル軍団 全敵キャラ撃破データ集

よし、ステージ2のボスという最初の難関は突破した。こんどはステージ3。ここは中級程度のレベルといえよう。気をぬくことはできないが、敵キャラの動きをよく知っておけば、2ステージをクリアした実績はムダにはならないぞ。つぎ

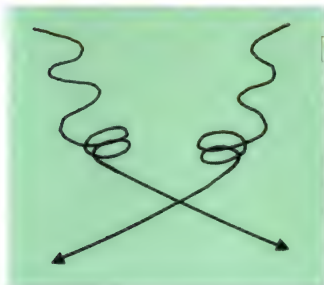
のステージのことを考えて、ここいらでツインビーのパワーアップをやりなおしておけばベターだね。

ここは砂漠か火山地域か。タイガーシヤーク將軍をヘッドとする、アニマル軍団が登場だ。

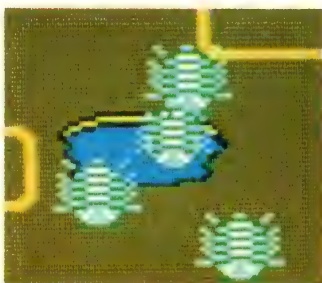
## ●エイラー



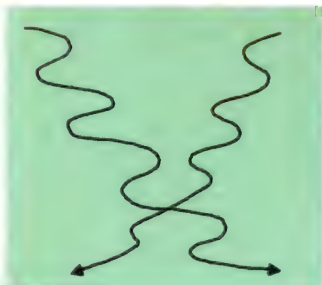
アニマル軍団というのはものの、奇妙なやつばかり出てくるぜ。トップバッターはこれ、エイラーだよ。斜めに蛇行しながら出てきて、途中2回ループする。わりと、出てきた場所に近いところ。それから対角線を直進だ。ループする場所は重なっているから、そこが狙い目。いっきにまとめてやっつけられる。



## ●ゲジラー



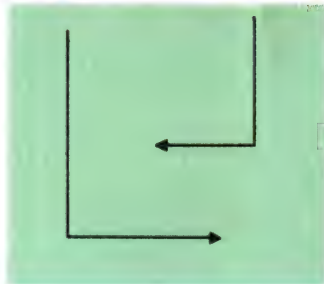
つぎにクネクネゾロゾロやってくるのは、古代生物ゲジラー。ほとんどケムシかムカデのようだ。なんでこんなやつに負けられようかつ。見かけの動きにまどわされるな。ただ斜めに蛇行しているだけだよ。こういうパターンはむずかしそうに見えても、どれもがかならずある同じ地点を通過するわけだからね。



## ●グラバー



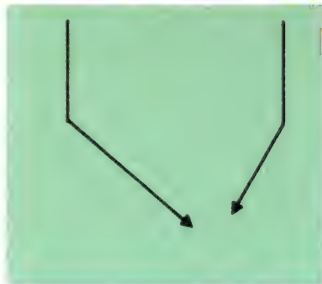
これはなかなかやっかいだ。まず一列で行儀よくやってくるのだが、先頭のヤツがツインビーの存在をキャッチすると、クルリと向きを変える。と、後続のヤツもその時点で同時に向きを変え、そのまま直進をはじめてしまう。それを繰り返していると結局追いつめられてしまうのだ。あせって逃げまわると、ダメ。



## ●タコラン

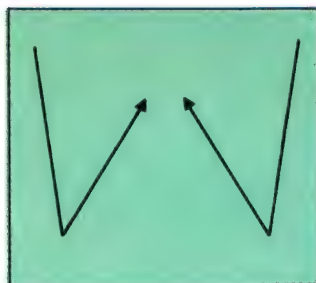


パターンは少し違うが、これもグラバーと同じように、しつこく寄ってくるタチの悪いヤツ。こういうのが相手だとい逃げてたくなるころ。が、それではカンペキに負け。両側から同時に出てくるが、まずどっちかの隊列をはじめに全滅させるのだ。両側から寄られるとキツイからね。グラバーも同じ戦法をとれ。



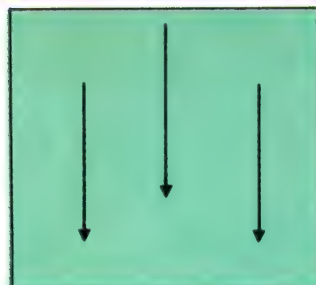


## ●エビセン

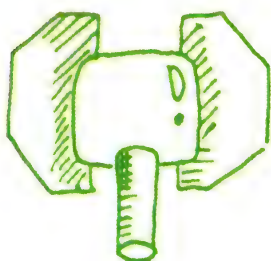
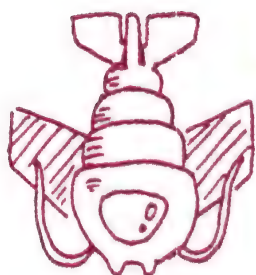


かに、たこ、えび、とウマそうな海の幸がそろったぜ。しかし前の2つはなかなか食えないヤツだった。えびはどうか。V字ターンだ。このパターンの場合、たいてい画面中央あたりで引き返していくので、下側にいればまずは心配ないはずだ。あらかじめ覚えておけば、あとは弾を警戒するだけだ。

## ●パオー



やっとアニマルっぽいキャラの登場。だからってことさら強くはない。このぞうさん、意外と芸がないんだね。画面の中央部分を2列か3列で、ズンズンズンとまっすぐ行進してくるだけなのだ。キャラ同士の間隔があいているから、まとめてメンドウみるってわけにはいかないけれど、素早く動いて必殺だ。



8 4

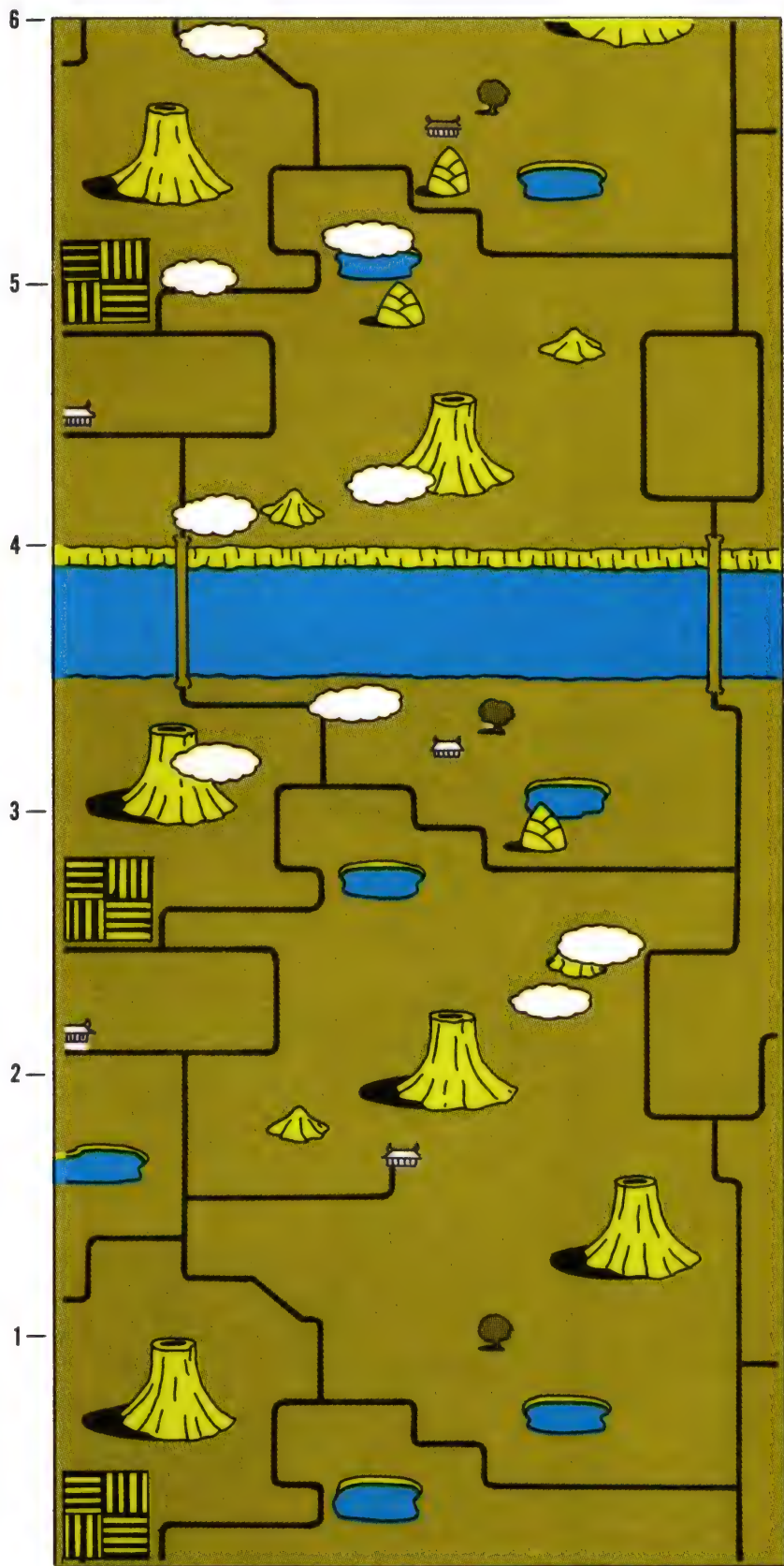
## 敵キャラ出現の法則図解

タイガーシャーク		
グラバー		
ゲジラー		
ゲジラー		
		ゲジラー
		ゲジラー
		エイラー
		エイラー
エイラー		
エイラー		
		ゲジラー
エイラー		
		ゲジラー
	エビセン	
エイラー		
タコラン		タコラン
		ゲジラー
	エビセン	
		エイラー
エイラー		
	パオー	
	パオー	
	パオー	
	パオー	
タコラン		タコラン
	エビセン	
	エビセン	
タコラン		タコラン
	エビセン	
タコラン		タコラン
	エビセン	
タコラン		タコラン
		エビセン
		グラバー
		グラバー
		グラバー
		グラバー
グラバー		
		グラバー
		ゲジラー
ゲジラー		
		ゲジラー
ゲジラー		
エイラー		
		エイラー
エイラー		
		エイラー
		エイラー
左	中央	右

STAGE 3 スタート

※この出現の法則はキミのプレイ内容によって多少変わります。





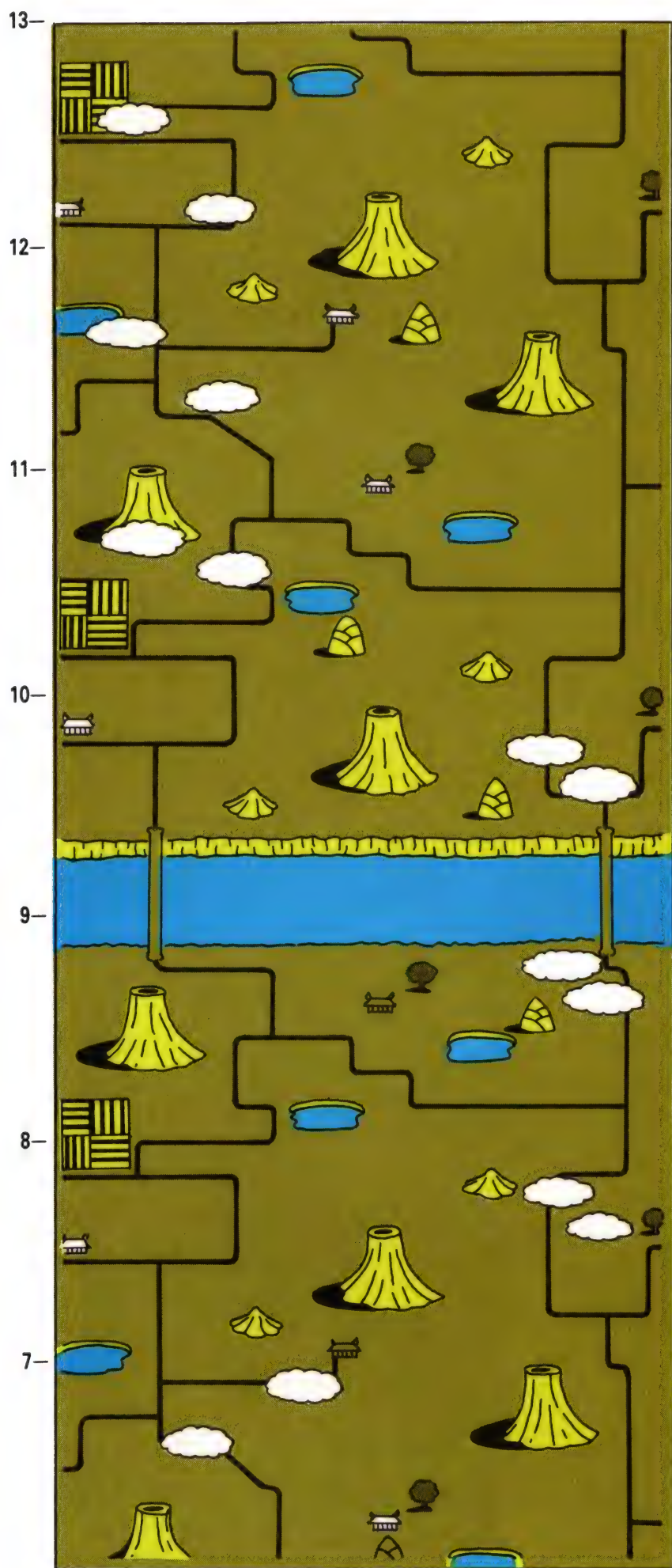
④の水路を過ぎたところでグラバーだ。少し前の方に出て待てよう。はじめから相手に寄らせておくのだ。たくさん出てきてから後ろにまわられるともう遅い。



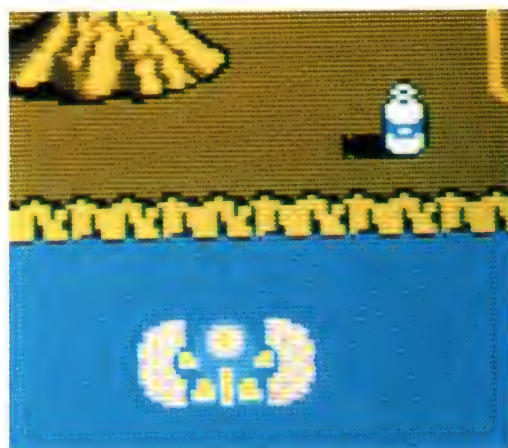
ステージ2のボスとの戦いで、バリヤーが相当イカれたはず。これは思いきって捨ててみよう。わざとこわして、新しいのを手に入れるのだ。

# STAGE 3





⑪—⑫ゾウの群れ現れる。パオーだ。これはラクな相手。こんなときこそパワーアップや得点稼ぎがしやすいのだが、なぜかベルがあまり出ないのだ。

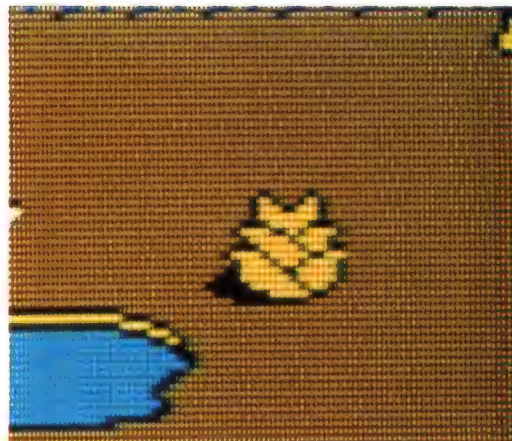
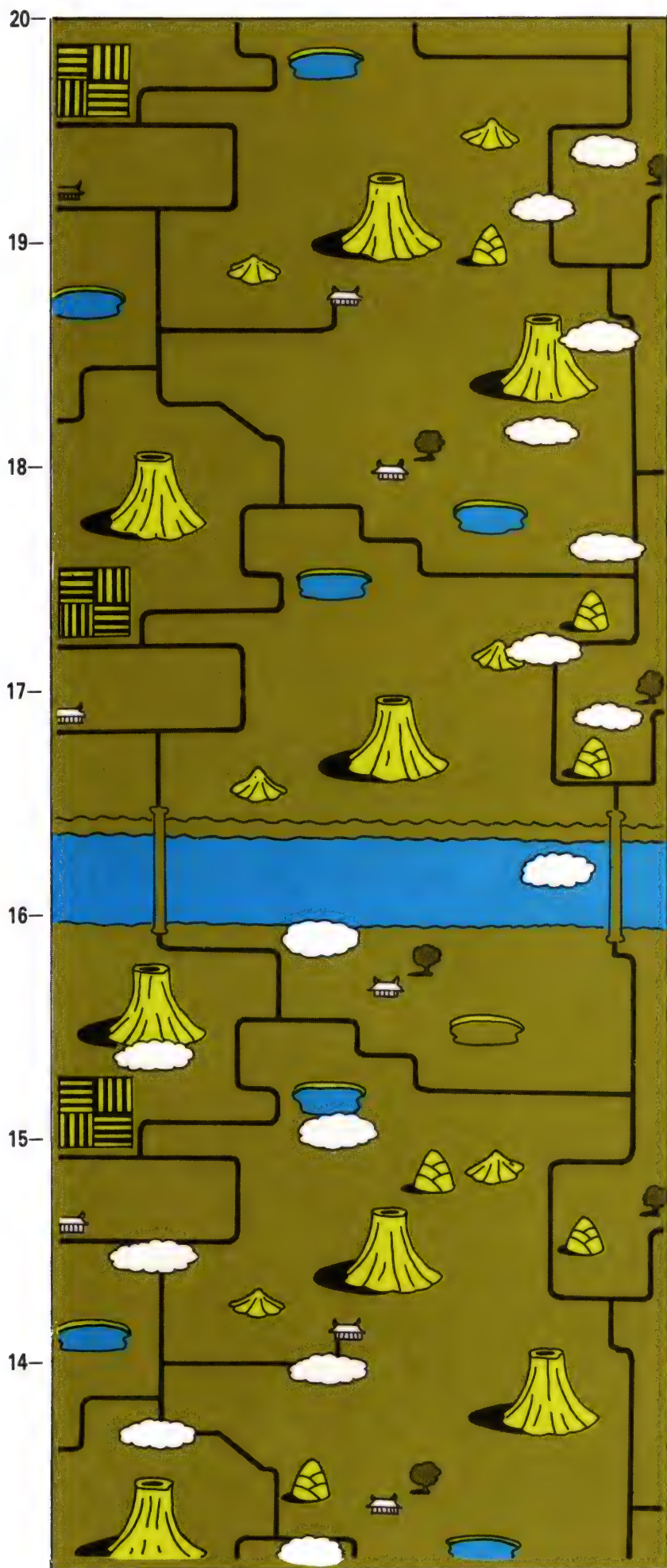


タケノコ・アイテムを狙うのはけっこう辛ドイね。6・9・9の間かくが実際にやると長く感じる。やっと牛乳が出た。ツインビーが1機増える。



⑨—⑩2本目の川付近でタコラン出現。両側からまっすぐ出てくるが、そのときは白い。ツインビーを見つけると赤くなって寄ってくる。白いうちにやっつけるとラク。





タケノコが今弾を出そうとしているところ。ここいらはそれほどでもないが、タケノコからの攻撃には泣かされる。パリアのダメージはたいていこいつの弾のせいだ。

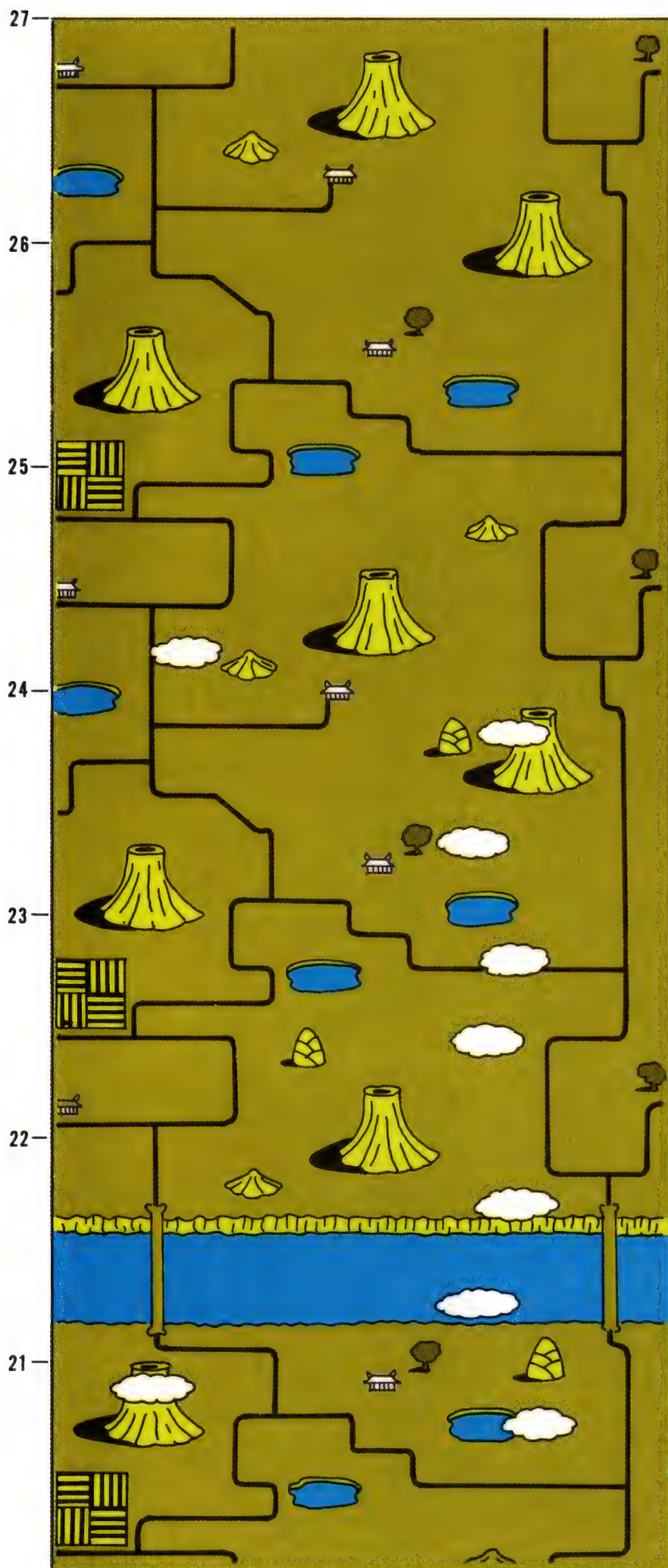


⑰スーパーキャンディー。いま取っても別に2倍強くなるわけじゃない。これもローテーションのうち。だいたい⑩あたりからは地上物がラクして取れるのだ。

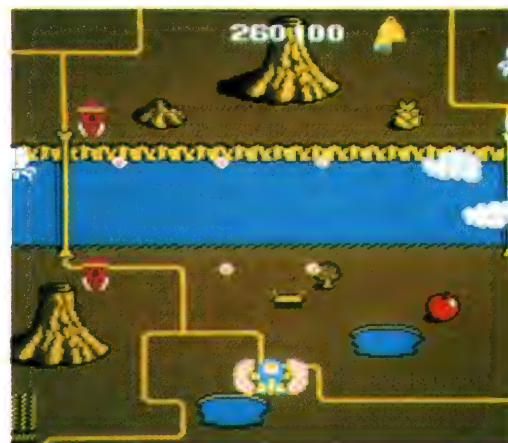


比較的ラクなあたりで、青ベルを続けて取ってみる。実際1つ取るたびにスピードがアップ。しかし慣れれば3つぐらいはこなせるようだ。





ここまでのスコア、理想は30万点突破。  
ここでツインビーを1機増やしておかない  
とあとがキツイ。もちろんこのボスでミ  
スは許されないぞ。慎重にいこう。



4本目がこのステージ最後の川。ここから  
あとだいたい3キャラくらいでおしまい。  
このへんになるとつい気がゆるんで、思わ  
ずタコランに寄られてしまったり…。



エビセンはどうも出を急いでいるね。前  
のキャラがまだいるうちに急降下してくる。  
動きもほかのより少し早いような気がする  
んだけど…。



# 攻 略 法

## STAGE 3 HEAD

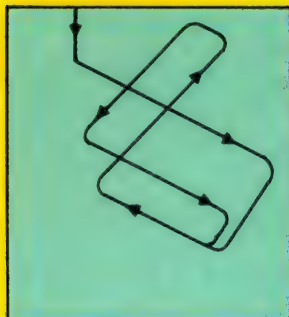
# タイガーシャーク

パラレルディッシュを倒したキミなら、怖れることないぜ

パラレルディッシュはやたらと強かった。ステージ2であれなら、このステージ3ではいったいどうなるんだろう…。キミはそんなことを思っているね。だが安心しろ。順番に強くなっていくってな法則はどこにもありはしないのだ。じつを言うと、ステージ2のボスは、全ボス中一番の強者だったのだ！あのスピンの試練をかいくぐってパラレルディッシュをやっつけたキミなら、もうここはなん

なく楽勝だ。

さてこのタイガーシャークだが、動きの基本的なパターンは、ステージ1のオニオンヘッドによく似ている。



ただ移動領域が大きい。オニオンヘッドが画面上半分から降りてこなかったのに比べ、こちらはグンと下までやってくるのだ。画面全体を動きまわる、といっても、移動パターンをよく憶えておけば、けっしてついていけない動きではない。お伴にいるのはフロッガーだ。

## PLAY MEMO

### 上下移動で狙ってみよう

前2つのボスには“中央下側をキープしろ”が原則だったが、ここでは移動攻撃をとってみたい。というのも、タイガーシャークが下にきたときには、ほとんど中央のフチをかすめるからだ。相手の飛行カーブの中にいて、上にまわってくるのをつかまえるテだ。

フロッガーは4匹ずつ横に並んで現われる。途中でツツツと一方向に寄ってくるから、まとめて狙え。





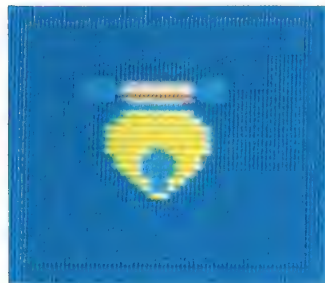
# STAGE 4 Vs. ステーションナリー軍団 全敵キャラ撃破データ集

ステージ4。ここは緑の丘陵地帯。風車があったり花なんかも咲いていたり、一見のどかな雰囲気だ。しかし、敵は手ぐすねひいて待ち構えているぞ。クロードバイス将軍だ。ステーションナリー軍団に立ち向かえ。ステーションナリーてのは

何かと思えば、文房具のことだ。恐るるに足らず!? いや、気を引き締めて行こうぜ。

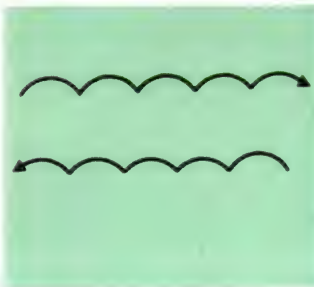
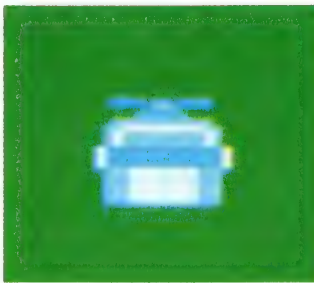
ここではタケノコがはえないらしい。かわりに妙な手があるね。地上の目標物はそれだ。

## ●ペレット



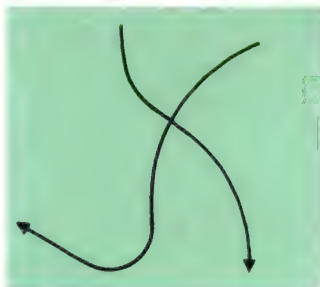
けっこうたくさん出てくるのだ。このテのバラバラに出てくるやつは、どれか1つに気を取られてしまうとマズイことになる。他のヤツに不意打ちをくらってしまうのだ。初心者には防御に徹しながらめくら撃ち、ってテもあるね。あんまりまんなかより上へ行かないことだ。Vターンするので後ろからやられたりするぞ。

## ●スタンプ



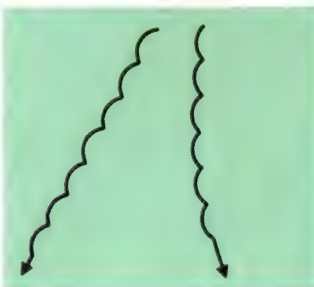
これはオカシイ。ユニークなキャラだ。一見ガマロかと思ったんだけど、実はスタンプなんだって。どうやら朱肉のいないやつみたい。そういえばこの飛行パターン、いかにもハンコらしいね。ペッタペッタ、押しまくってるんだ。横切るあいだじゅう弾を飛ばすから、いっぱい出してしまうとてこずるぞ。

## ●ビーズ



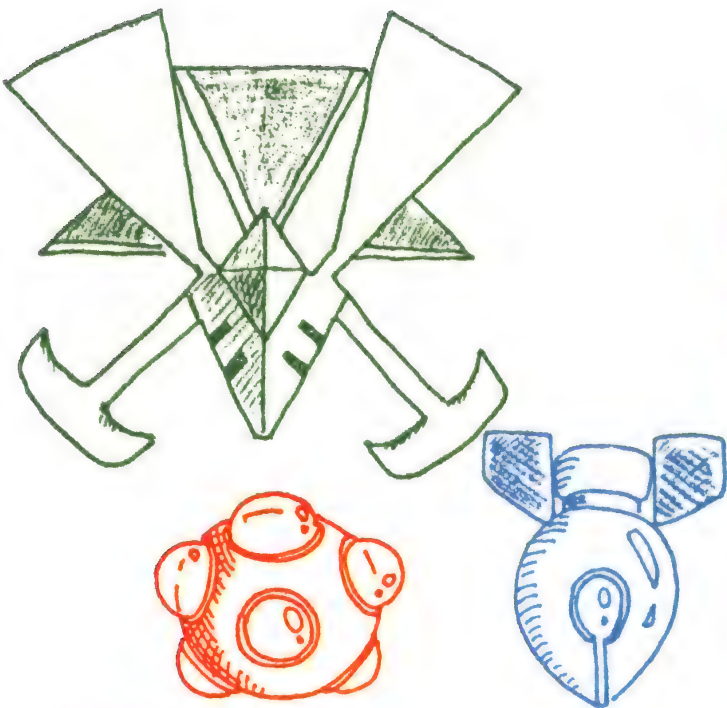
こういう上から下へと一方通行を守る相手は、扱いやすいといえは扱いやすいが、それも時と場合によりけりだ。このビーズのようにずらずらっと並んでくると、よそから（たとえば地上物）の攻撃を避けるときに、けっこう邪魔だったりするのだ。特に進路がうねっているね。安全領域が意外に狭くなっているよ。

## ●マゲールン



なんとなくせかせかと出てくるヤツだ。そのせいか、一見動きは複雑そうに見える。が、じつは単純なのだ。画面の上から下へと一方通行。進路はずれないので、まず安心だ。ときどきおくれ出てくるのもいるが、ふと後戻りしてみたりするような小ワザは使わないので、不注意になりさえしなければ扱いやすい。





### ●ラシヤール



もしかしたら気づかないかもしれないけど、たしかに出てくるんだ。1回っさり。画面の上から出るか出ないか。ところでくるくる小さな輪をかいている。たいてい知らないうちにやつつけちゃってるんだな。しかし撃ちそびれて放っておくとたいへんだ。バラバラ、バラバラ、いつまでも弾を出し続けるんだ。これがはじまるとヤバくなるぞ。

### ●カマーヌ



おいおい、こいつがどうして文房具なんだい？ギラリとえぐれたカマの刃だぞ。なるほど、はぐれ軍団の切れモノらしく、エグいところを見せるのだ。いったんは平凡なVの字ターンで去っていくように見せかける。で、気を許したところで再びターン。鋭い角度で襲ってくるぞ。あんまり飛び回らせておきたくないね。

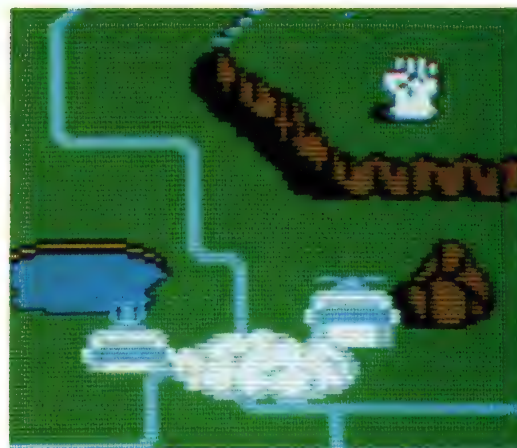
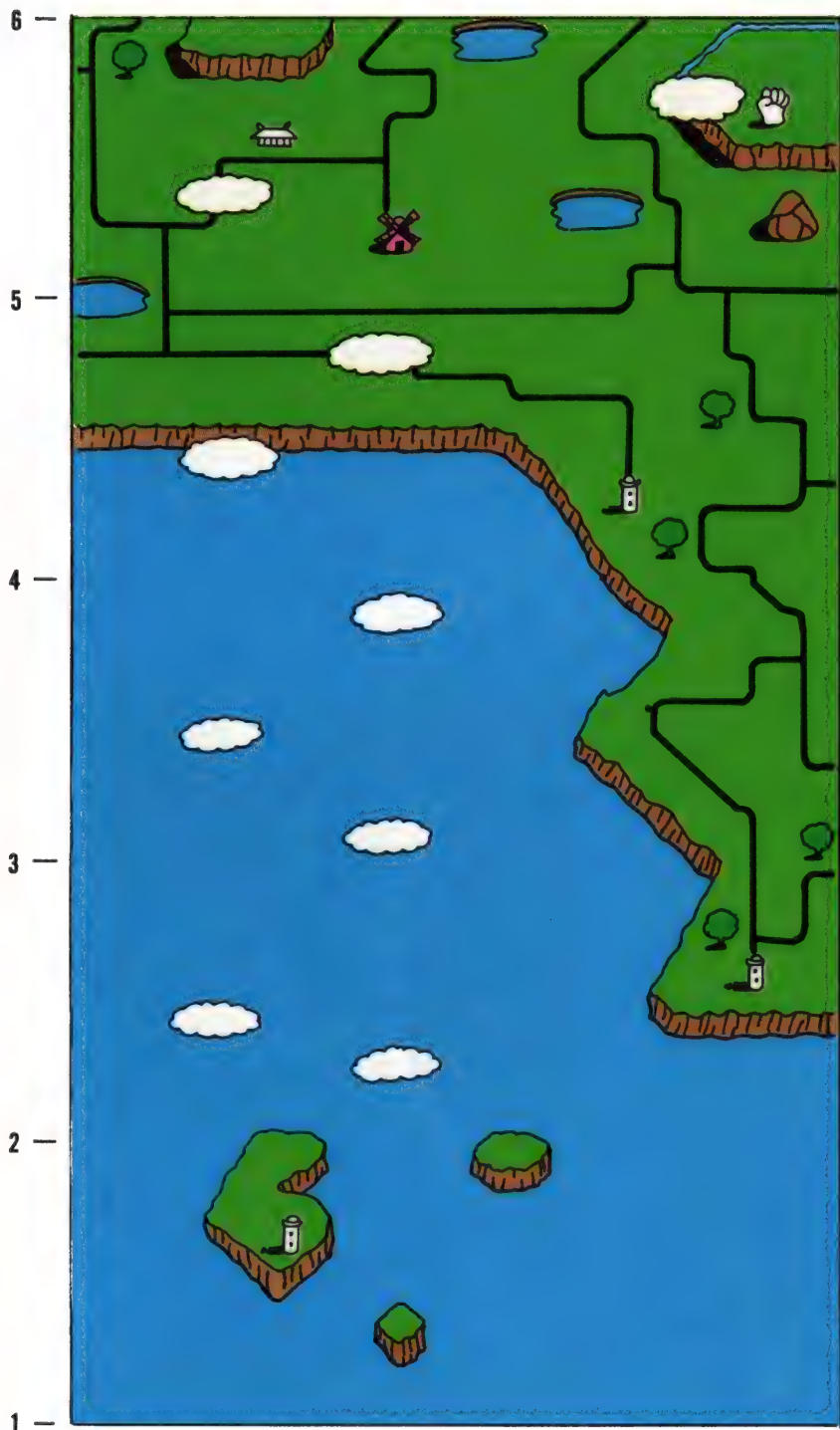
## 敵キャラ出現の法則図解

クローデバイズ		
スタップ		スタップ
スタップ		スタップ
	ペレット	
	ペレット	
	ペレット	
	ペレット	
ペレット		ペレット
	ペレット	
	マグルン	
	マグルン	
カマーヌ		カマーヌ
	マグルン	
カマーヌ		
		ビーズ
カマーヌ		ビーズ
	ペレット	
	ビーズ	
		カマーヌ
	ラシヤール	
	ペレット	
	マグルン	
スタップ		スタップ
スタップ		スタップ
	マグルン	
	マグルン	
	マグルン	
	マグルン	
	マグルン	
スタップ		スタップ
		ビーズ
スタップ		スタップ
スタップ		スタップ
スタップ		スタップ
スタップ		スタップ
	ペレット	
	ペレット	
	ペレット	
	ペレット	
	ペレット	
	ペレット	
	ペレット	
	ペレット	
左	中央	右

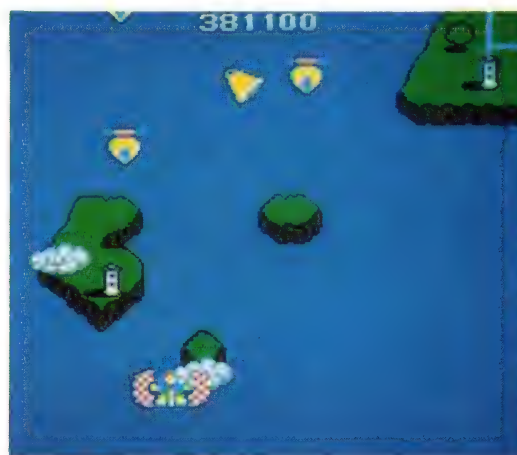
## STAGE4 スタート

※この出現の法則はキミのプレイ内容によって多少変わります。





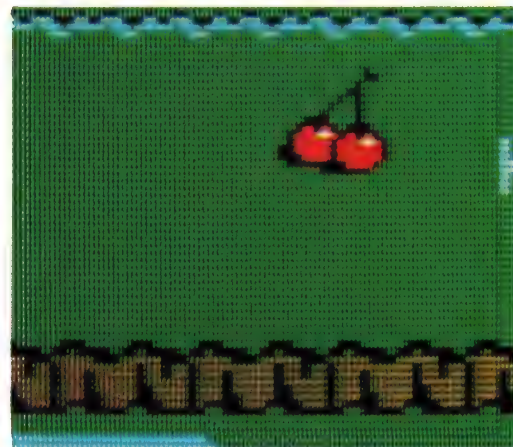
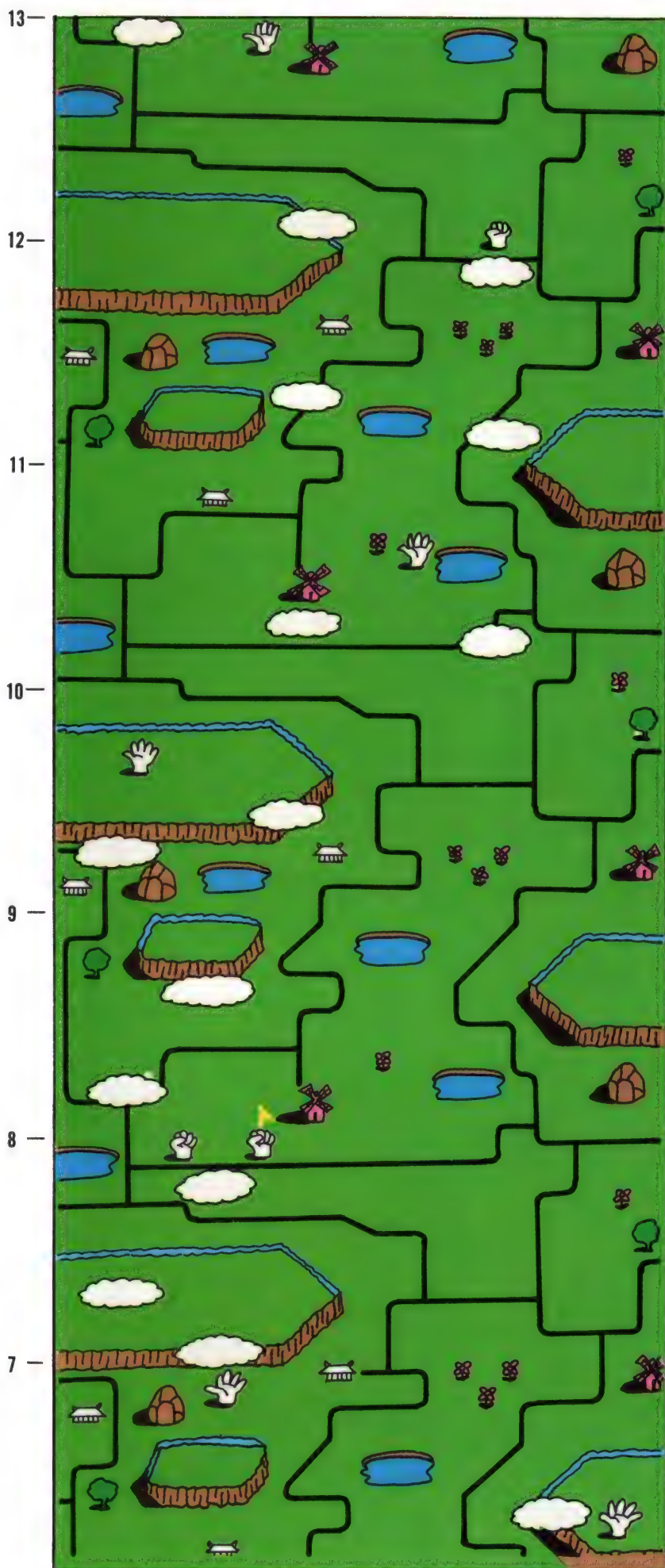
新キャラ出現／ タケノコにかわって、これがこの地上物。なんともシュールな手のハンドマンだぜいっ。手前にあるのは思わせぶりだがただの岩。念のため。



海上の雲からはベルが出やすいのだ。撃てば撃つだけ出るってこと。画面上にほかのキャラが少いときもそうなんだ。プログラムの関係らしいね。

# STAGE 4





手を撃つとリンゴが出るのは前と同じ、でもなぜかサクランボなんかも出ちゃう。べつに特別な意味はないらしくて、500点か100点のボーナスは前と同じ。

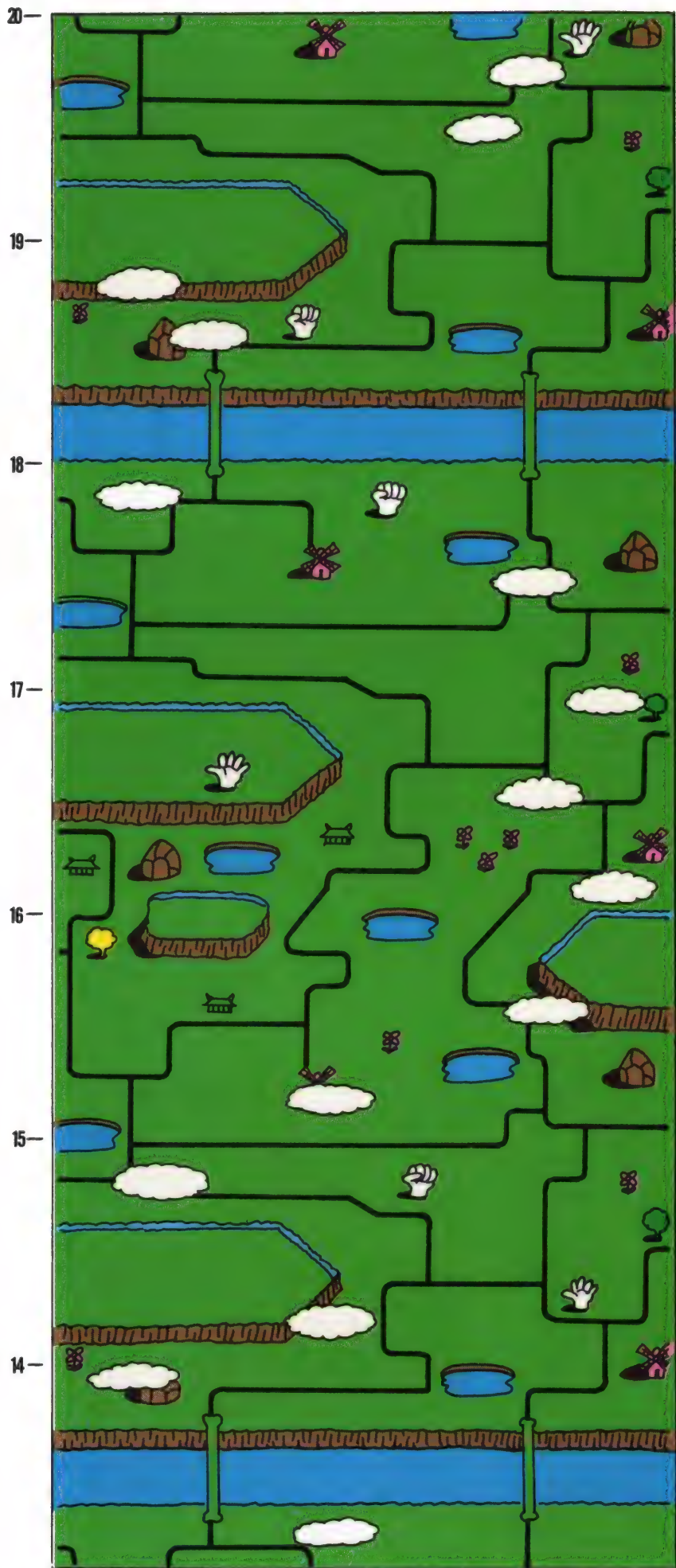


グーをしているのとパーをしているのと、2種類の手があるわけじゃないんだ。同じヤツがニギニギしてるわけね。不気味なヤツだ。もちろんパーで弾を投げるぜ。



スタップはしつこいぞ。⑪あたりまでくりかえし出てくる。向かってこないからって気を許すとやっかい。はねるたびに弾を出すヤツが行く手をさえぎるのはゴメンだ。





バリヤーもなくなり腕ももげてしまった。2回目で救急車はこないとなれば、このツイーンビーは捨てるのが得策。こんな状態ではいずれやられる。早めに再武装だ。

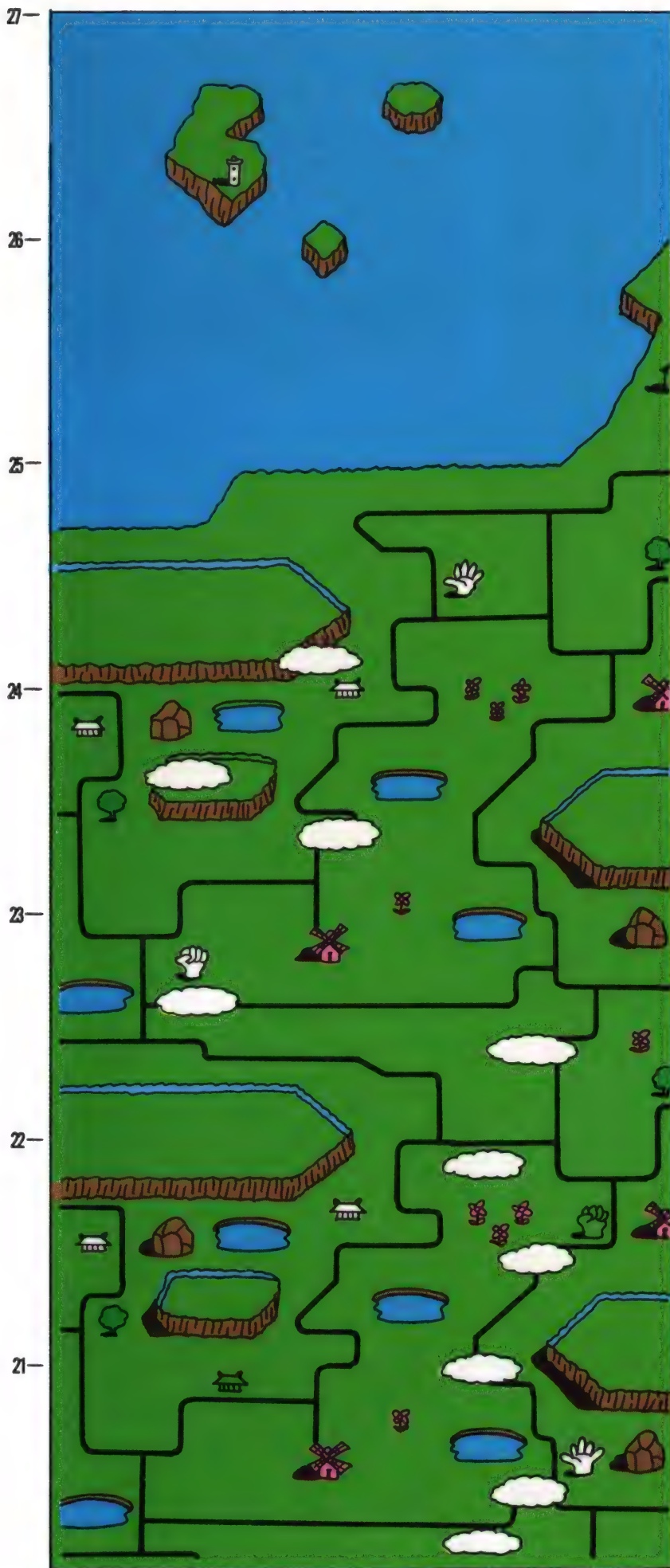


ビーズは気が早いっ。まだカマースが残ってるというのにゾロゾロ出てきちゃった。こいつの場合、消えると見せかけていちばん下でUターンするときがあるんだよな。



1本目の川のところ。不思議キャラが出現。スコア部分に注目 / ラシャール、こいつはここより進んでこない。しかし放っておくと、バラバラ弾をまき続けるのだ。





よくあるのが最後にポツンとある地上物にやられるって失敗。空中キャラがこなくなって、もう終わった気になってしまうんだ。必ず最後に1つあるってこと忘れるな。



ベルは一発でも弾が当たると色が変わってしまうので、どうしても狙っている色があるときは注意が必要だ。同時にあまりたくさん撃ち上げていると、かえって失敗。



言い忘れたけど、バリヤーを取ると(このステージでも) エグレス編隊が出現するぞ。こいつはメチャクチャ飛び回る。できるだけ避けないとそれだけバリヤーの負担。



# 攻 略 法

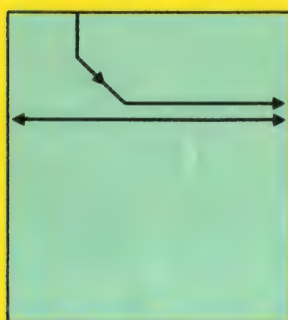
## クローデバイス

目先を変えてきたからって、その手はくわないのだった

いよいよステージ4クリアも目前だ。大いに意気あがるころだが、敵もさるもの、キミの勢いをかわそうと、いきなり戦法を変えてくるぞ。

ここでは画面が横にスクロールする。ま、ただそれだけのこと。パターンそのものは単調だ。なにもたじろぐ必要はない。

ボスが左上から出てくるのは同じだ。そのあと右へ移動して画面から消える。と思った



ら反対側から出てくるのだ。それがまず3回続く。(つまり左側から3回ボスが出てくるといこと)すると今度は右から左へのスクロ



ール。5回。それからふたたび左から右へ5回…このくりかえしだ。この動きにつられて画面を端から端まで行ったりきたりするのは、もちろんよくない。右か左か、どちらか半分ぐらいの領域で、出てくるやつ出てくるやつを狙うのだ。

### PLAY MEMO

#### ミニチュアを狙え！

クローデバイスの周囲にいるのは小クローデバイスだ。こいつが弾を撃って攻撃してくるのだが、自分自身でも襲撃しに向かってくる。こいつがやっかい。まずこれから身を守るってことが先決だね。ここでまたしても例のパターンだ。ボスよりも小クローデバイスを狙え！ いずれボスにもあたるのを待つって雰囲気だが、やっぱこれがいちばん無難な方法だね。

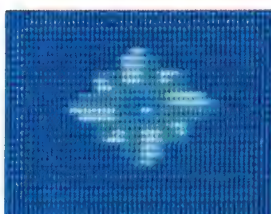




# STAGE5 Vs. 花&電気部品軍団 全敵キャラ撃破データ集

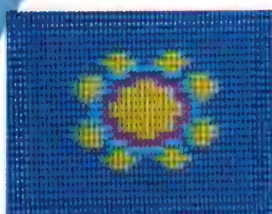
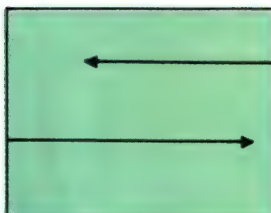
ここがウワサのステージ5。総師スパイス大王のおひざもとだ。もうとびきり難しいから覚悟しておくように。敵の数も動きも、今までの比じゃないぞ。長さ

も倍以上ある。ここでキミの腕の真価が問われる!? 残りの持ち機、7つあればかなり心強いんだが…。対するはフラワー&エレクトリックパーツの混成軍だ。



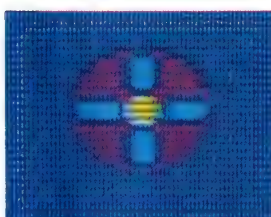
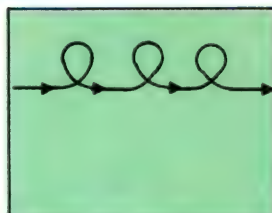
## ●アイリス

左右から交互に編隊が現れ、ゆっくり横に流れていく。画面全体を占領するのでついあせってしまうが、あわてて動きまわらないこと。かなり下の位置を通過するやつもいるが、画面のいちばん下にピタシくっついていれば無事やり過ごせる。攻撃してこない。



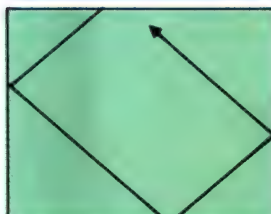
## ●サークレイス

アイリスのあと続いて出てくる。同じようにゆっくり流れていくのだが、こいつは攻撃してくるぞ。進路の途中3回ループする。そのとき弾を出すのだ。2列で左側からだけ現われる。先頭のやつから必ず狙え。たくさん出してしまおうとなかなかやっかいだ。



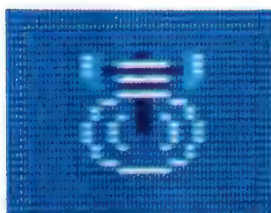
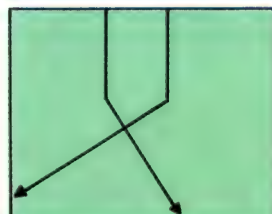
## ●バーラ

画面のフチではね返る。これ、ここの敵が見せる必殺ワザだ。さすがステージ5、相当なウデが要求されている。できるかぎり、最初にバウンドする前を狙うこと。早いうちに撃て。もはやそれしか言いようがない。あとは反射神経にたよるしかないのだ。



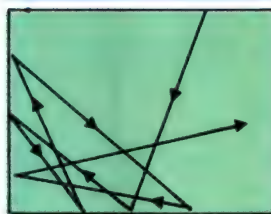
## ●ゴーン

だいたいどんな相手も、画面の中央より下へ進ませないのがベストの方法。このつりがね草も、まんなかへんで方向転換するときに弾を発射するのだ。しかし、このステージでこんなに素直な去り方をしてくれるとは、ありがたい。比較的扱いやすい相手。



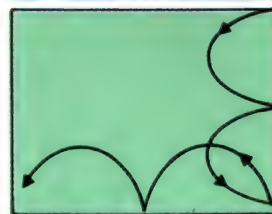
## ●バイブール

て、てごわいっ！ 上から出てきたときに必撃…でなければ正真正銘、ヤバイ。いったん下に逃がせば、いつまでもバウンドしながら追いかけてくる。しかも1つずつが別のパターン。逃がした数が多いほど、はつきり言って、あきらめるしかない。



## ●トラプス

ズバリ、出てくるところを狙え。飛行パターンの派手さのワリには扱いやすい。というのも、一列縦隊に並んでやってくるからだ。狙いはつけやすいはず。横のUの字の山の部分を狙うといい。取り逃したヤツが下側を飛びはねるのに気をつけろ。

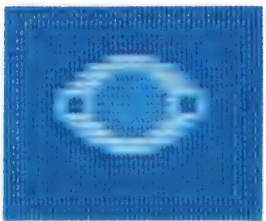
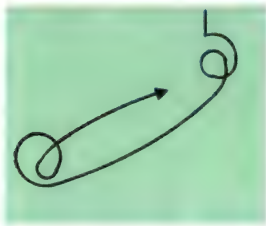






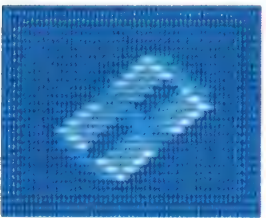
### ●バチューム

上から出てきてすぐいったん輪を描き、ななめに進んでまた輪になる。そして、またななめ上方に去る。これも変わった飛行パターンだが、最初の輪をつくっているあいだを集中的に狙い撃ちすれば、全滅もそう難しくはない。一列縦隊だ。



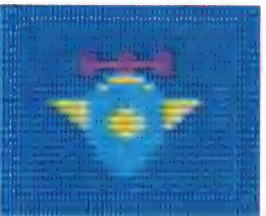
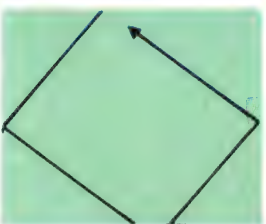
### ●ハイトラプス

単にななめ上からの直進飛行。このステージでそんな単純なヤツがいるはずない、と試してみたりもするが、なぜかそう。調子よく迎え撃つのはいいけれど、このあと続いてヒューブが出てくる。こっちの方にすばやく対応できる心がまえを忘れないこと。



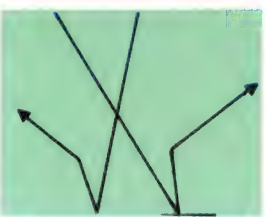
### ●ヒューブ

バーラと同じパターン。いやだね。最初の勝負に遅れをとるな。続けて何編隊もやってくるから、いったん逃すと取り囲まれてしまう。ここへ地上からの攻撃もあると、身動きが取れなくなっておしまいだ。とにかく早めに先制攻撃するべきだ。



### ●プロクーマ

編隊に2パターンある。1列縦隊のと横並びのと。どちらでも画面のいちばん下までやってきて、いかにも同じ道を見せる。これにだまされちゃあダメ。途中でクイツと横にそれるのだ。おまけにそのとき弾を飛ばすのだからね。

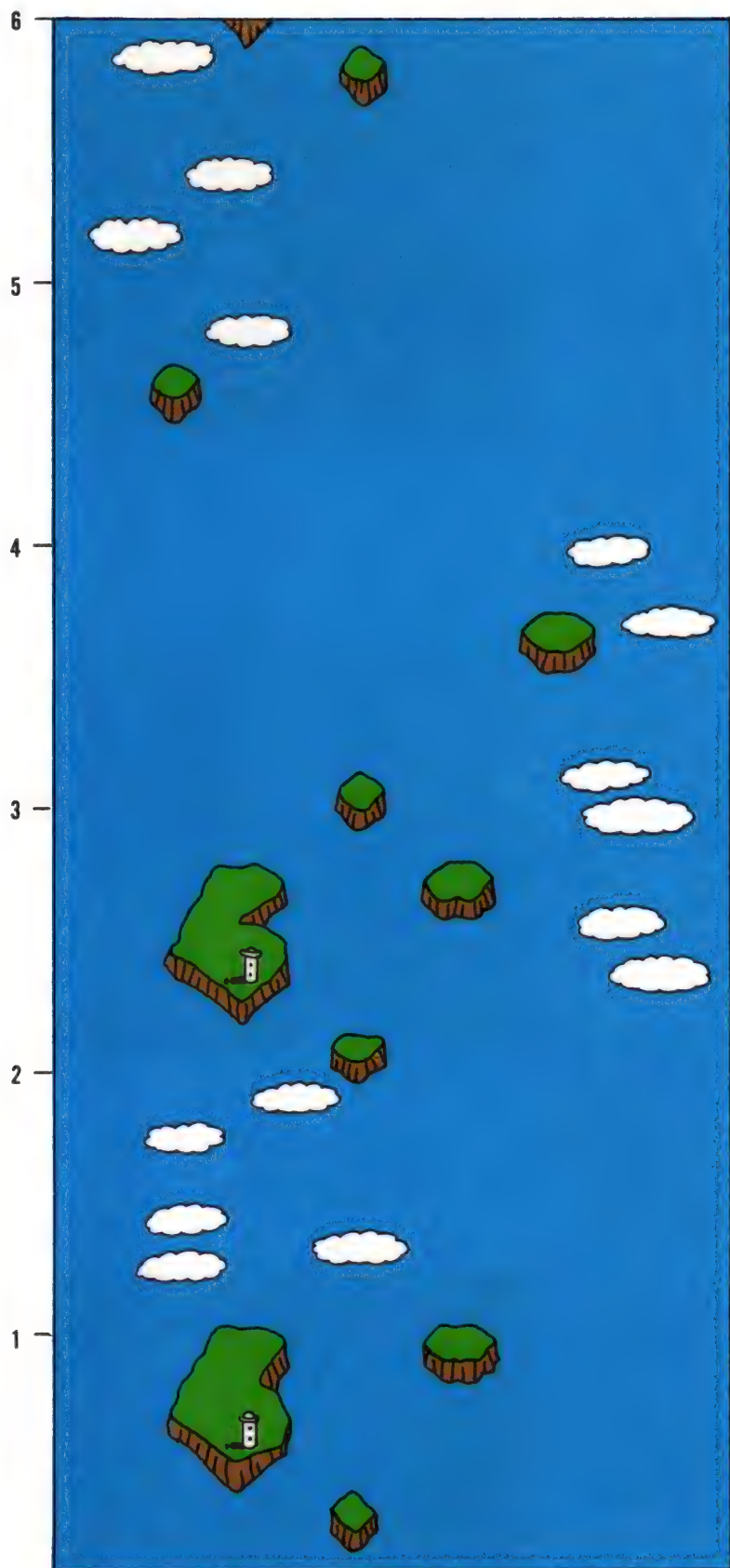


## 敵キャラ出現の法則図解

ス バ イ ス 大 王		
	ヒューブ	
ハイトラプス×2		ハイトラプス×2
		ハイトラプス
		バチューム×2
		トラプス
トラプス		バチューム×2
		トラプス
トラプス		バチューム×2
トラプス×2		トラプス×2
		バチューム×2
トラプス		トラプス
トラプス		トラプス
トラプス		トラプス
	パイプール×5	
	ゴーン×4	
	バーラ×3	
サークレイス×5		
アイリス		アイリス
アイリス		アイリス
アイリス		アイリス
アイリス		アイリス
	ゴーン	
トラプス		トラプス
	ゴーン	
プロクーマ	ヒューブ	
		バチューム
		プロクーマ
	パイプール	
	ゴーン	
プロクーマ		
	ヒューブ	
	プロクーマ	
		バチューム
トラプス		バチューム
トラプス		トラプス
	ヒューブ×5	
ハイトラプス×5		
トラプス×2		バチューム×2
		トラプス×2
		バチューム×2
		トラプス
トラプス		トラプス
	パイプール×5	
	ゴーン×4	
	バーラ×3	
サークレイス×4		
アイリス		アイリス
アイリス		アイリス
アイリス		アイリス
		アイリス
左	中央	右

STAG5 スタート





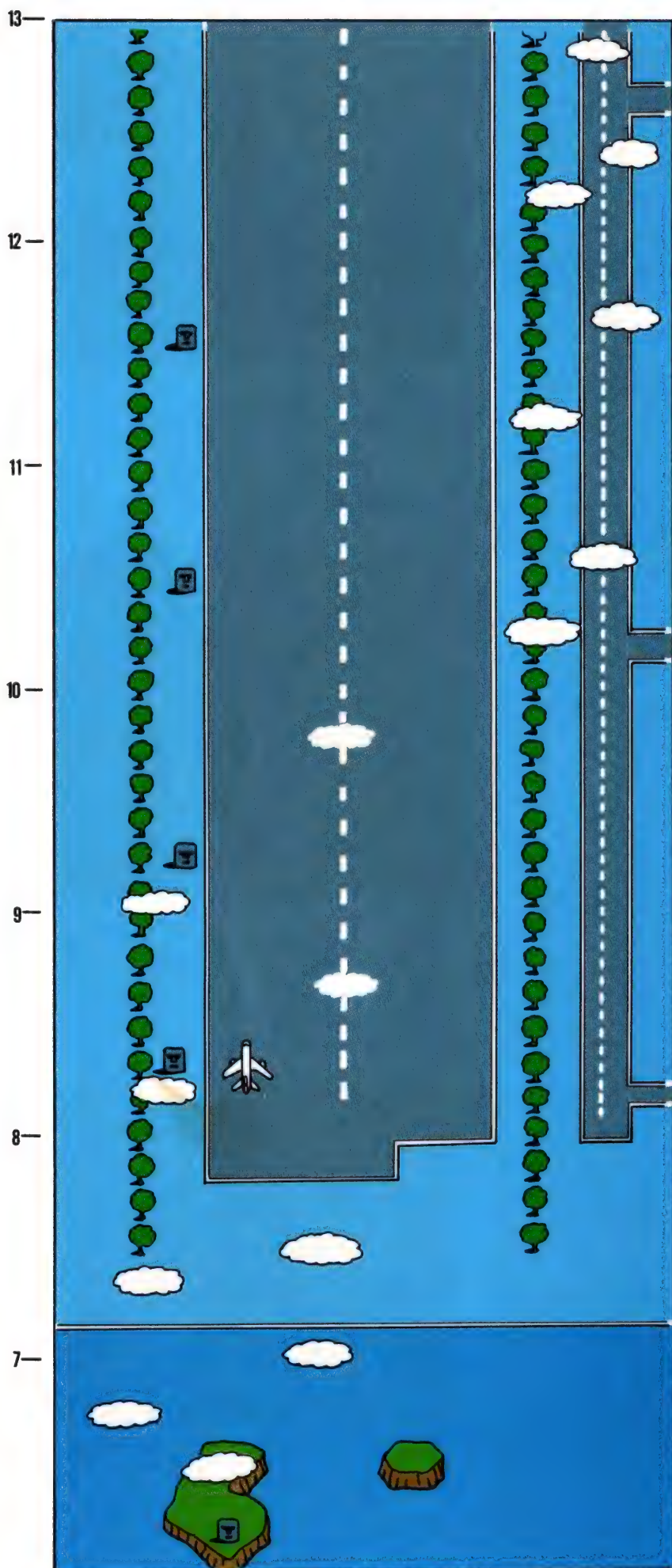
サークレイスははじめのが出てくるタイミングに注意が必要。アイリスの最後の編隊と同じ側から、すぐ続いてくるのだ。うっかり気づかいないと、弾にヒヤッ。



しばらくは海上でお花軍団と対戦。のっけのアイリス、まあオトナシイヤツだが…。しかし身動きがままならない。じっとガマンしているのだ。

# STAGE 5





⑩-⑬ このあたりの雲はなぜかベルが続々出る。パワーアップをやり直すならここしかない。あとになればベルどころではなくなるのだ。

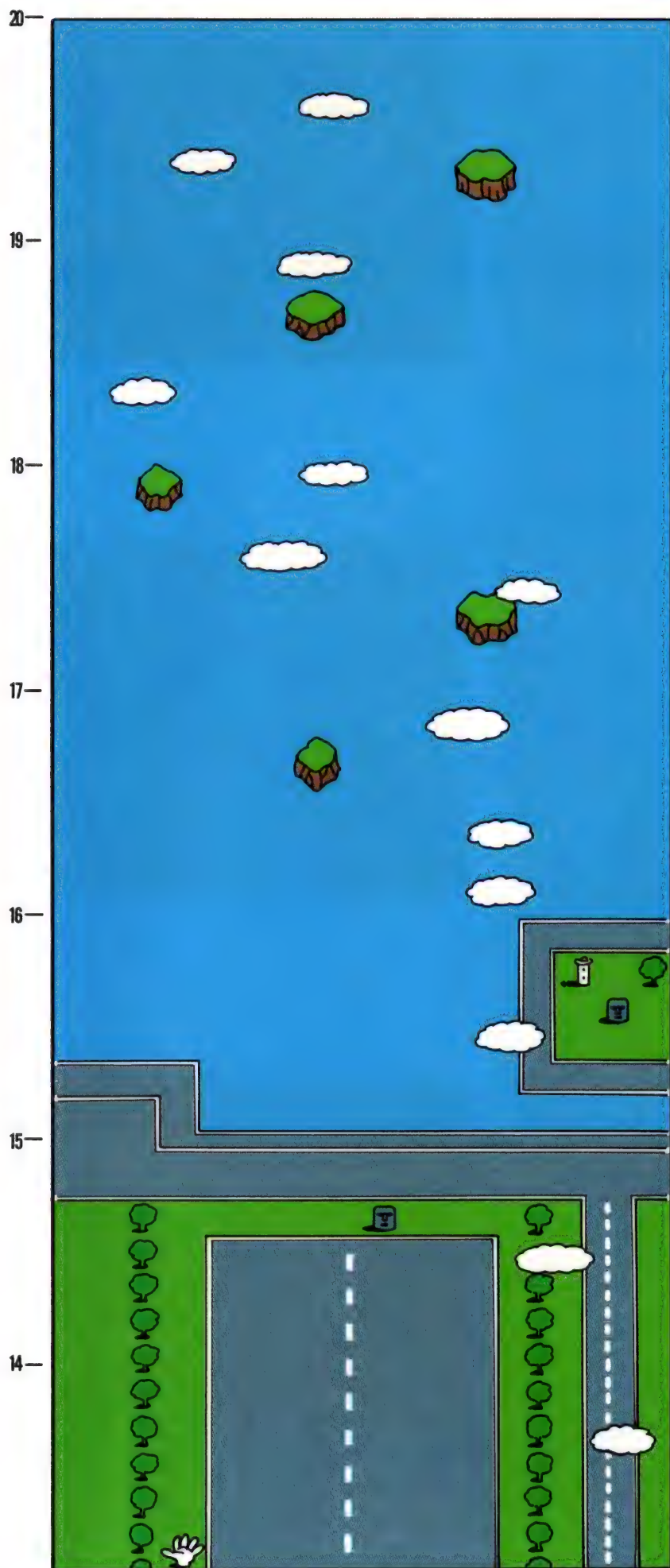


まずパイプラインに立ち向かう。先手必勝あるのみだよ。出てきたときは単純そうに見えるのだが、いったん逃したらヒサンなことになってしまうぞ。



はじめてここまできたときには、「やった、ラストシーンか!？」と思わせてしまう飛行場。が、第1関門にすぎない。地上物はミスターモアイ、飛行機は撃ってもムダ。





ここの海の前半ではベルが出るのだが、後半⑱-⑳あたりの雲からは出なくなる。パワーアップが必要なら、プロクーマが出てくるあたりですませておかないと手遅れ。

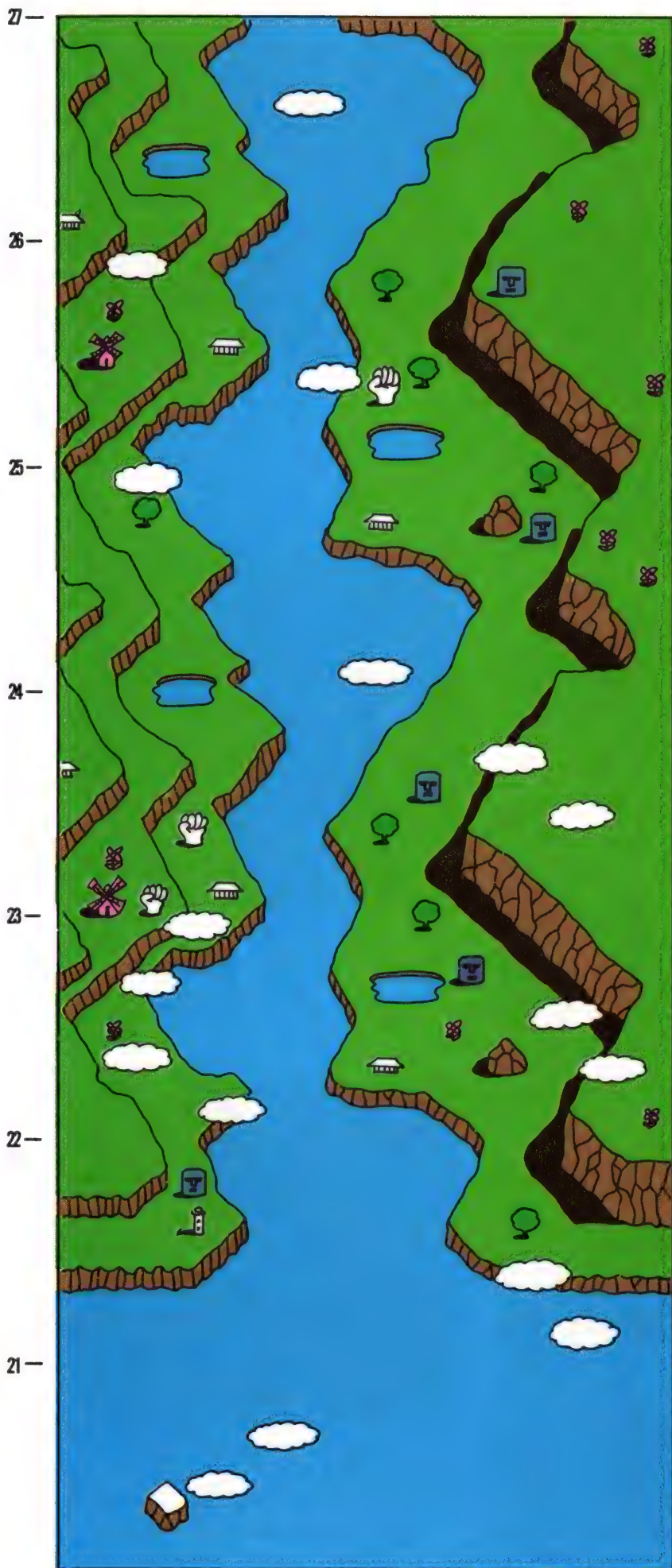


⑮再び海上。ここは花軍団とパーツ軍団とが交互に攻めてくる。前のやつが1つか2つ残っているうちに次のやつが出てくるのが特徴だ。いやな予感。



地上物は画面に現われるとすぐ攻撃してくる。飛行場にはいつてずっと左側からだったね。⑭でいきなり中央にあるミスターモアイには注意。1つだけある手のあとだ。





ここの地上物はミスターモアイなのだが、4面で出てきたハンドマンもある。地上物の数が断然多いよね。攻撃の間かくもすごく短いような気がするんだけど…。

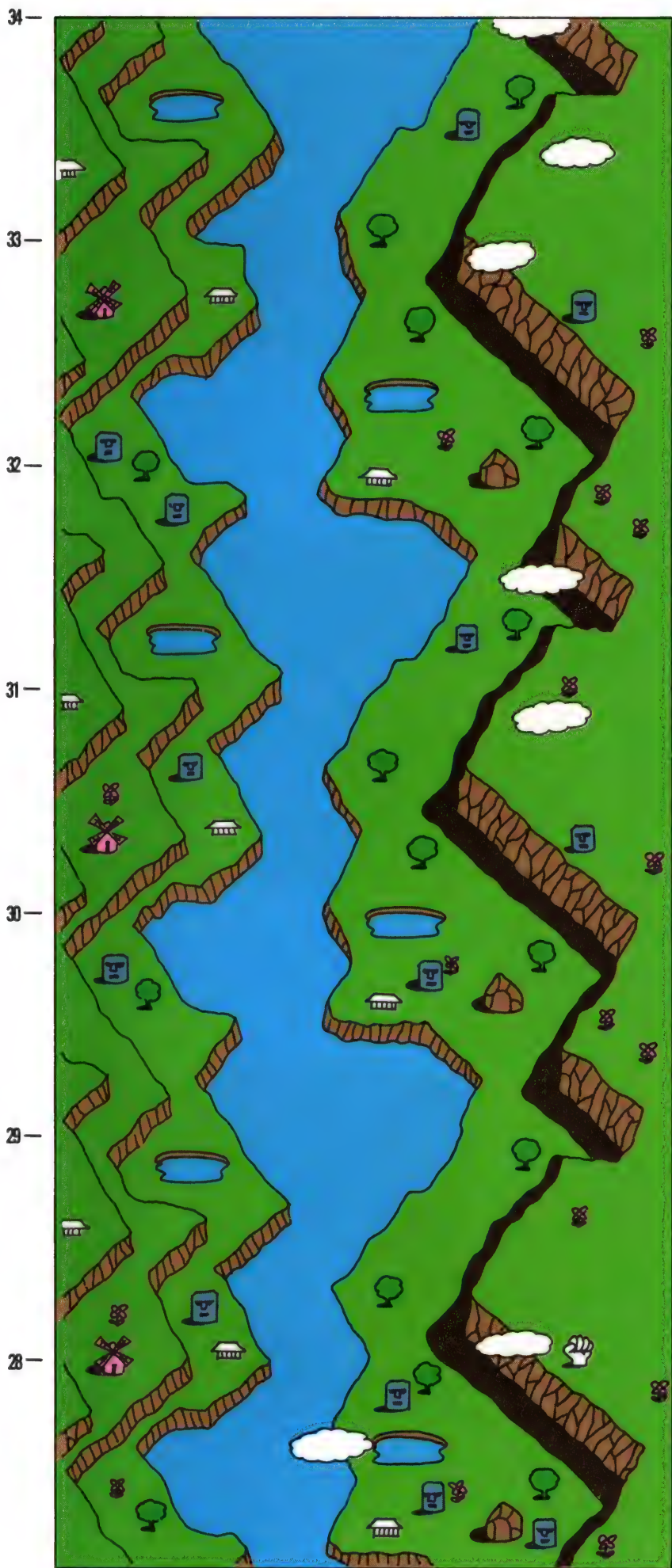


②①—②③ここでサークレイスが行く手をさえぎる。はじめのときより断然難しい。見よ、この飛び交う弾数。両側の地上物がはっきりなしに攻撃してくるのだ。

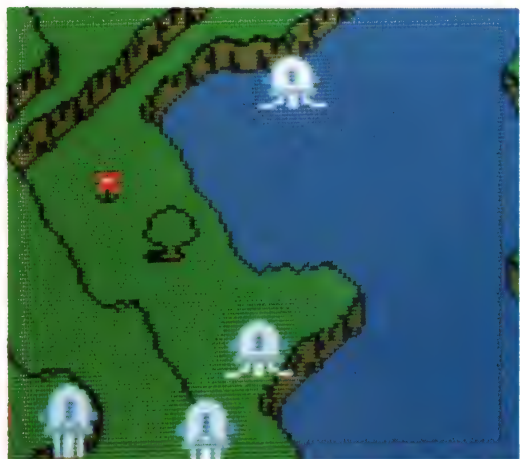


再びアイリスがあらわれ、敵キャラのローテーションが2巡目にはいる。ここからが難関中の最難関、問題の狭谷だ。地上物の本当の恐ろしさを知ることになるぞ。





複雑な動きのヤツのあと、いきなりこういうのに出られてもドキッとするんだよな。ハイトラップス1列縦隊。これにやられたりすると死んでも死にきれないぞ。

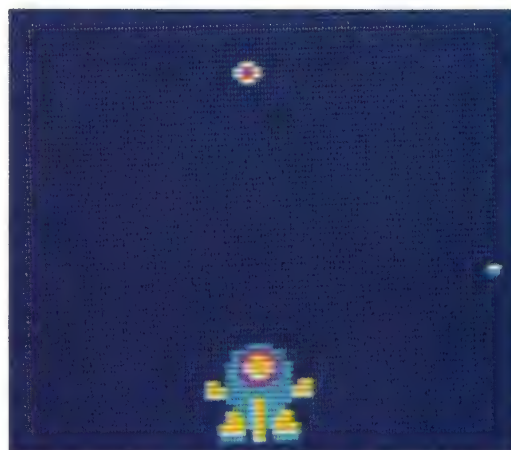
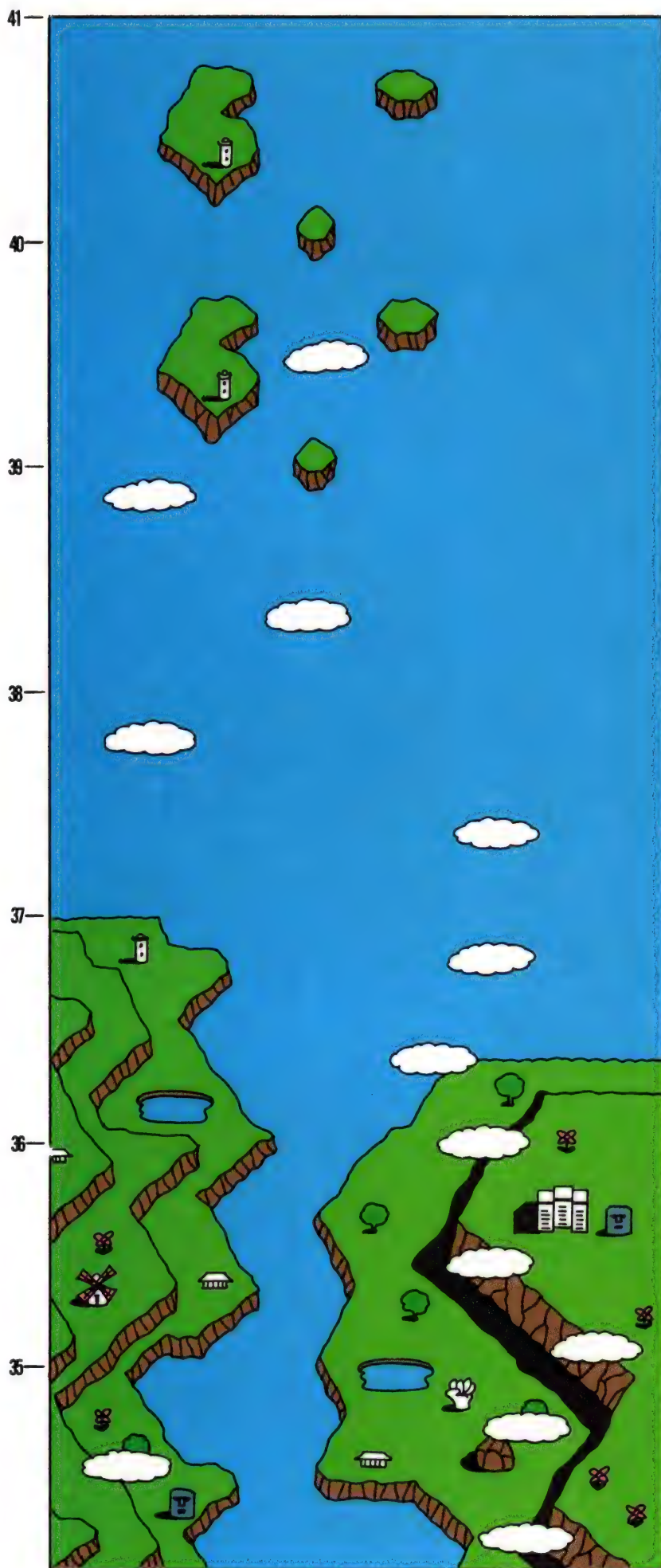


トラップスは1編隊が2手に分かれてくることがある。右側から本隊が出ると少し遅れて左側から2個ぐらいついて具合に。下で両側からバウンドされるとタイヘンだぜい。

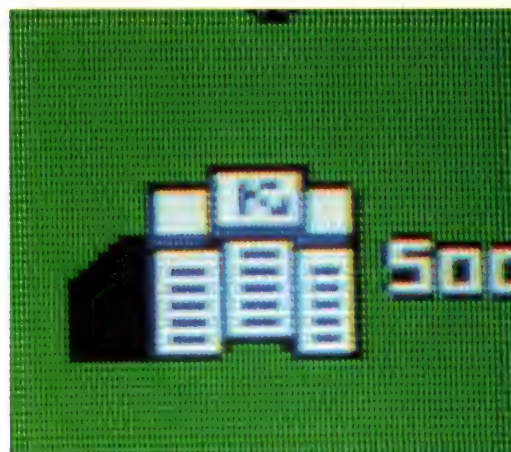


②8パイプは1個でも逃がすとどこまでも追ってくる。そうするとリズムがくずれてこのとおり、出てくるやつ出てくるやつに取り囲まれて…た、たすけてくれ！





た、たすかった！ 海に出たぞ。あとひと息だっ。最後のあがきで雲を撃つが、ベルは出ず。手前の島のあたりで敵の攻撃はおしまいになる。



場違いな白いビルはKの文字がはいって通称コナミビル。ま、この大詰め段階でこんなものを撃ってる余裕はないと思うけど、念のため言っておこう。無意味。



最後のヤマ場、パチューム戦。なにしろ非力だ。精も根もつきはてそう。しかしどうやら妙な建物も見えてきて、先は見えてきたってかんじなのだが…。



# 攻 略 法

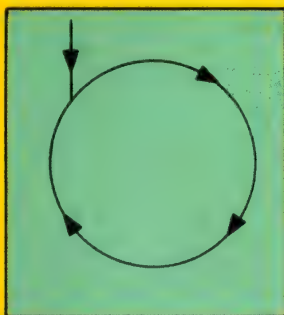
## STAGE5 HEAD

# スパイス大王

あまたの試練をくぐり抜け、ついに対決のときはきた！

ついにキミはあの魔の狭谷を突破したっ。  
戦いはとうとう最終章をむかえたぞ。残る敵  
はただ1人、スパイス大王あるのみだ！

長い困難な戦いで、キミのツインビーはボロボロになっているかもしれない。もしかしたら丸ハダカ？ なに、それでもくじける必要はない。数々の難関をくぐり抜けてきたキミにはもう、スパイス大王を軽くこなす実力はついているはずだ！ 実際のところ、スパ



イスはたいしたことないぞ。

さて飛行パターンだが、画面全体をめぐる円軌道だ。時計まわり。そして護衛キャラはズ

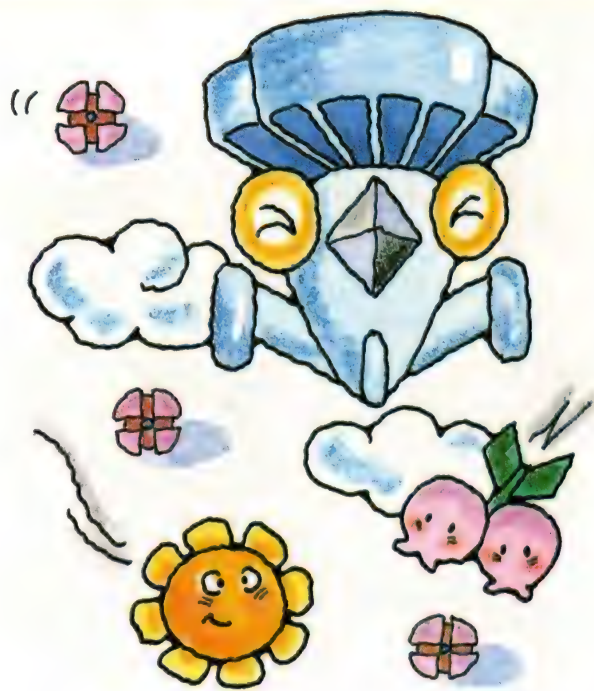


ームヒマワリ。例によって最も気になるのがこいつだ。下側から噴水みたいにわいてくるぞ。はじめは種で、上にいくと花になる。この花がおちてきて、キミの攻撃をはばむのだ。だいたい10個ぐらいの種が1度に現われ、そのうち5、6個が花になる。

## PLAY MEMO

### ひたすら忍耐あるのみだ

キミの基本ポジションはどこか。右隅か左隅がおススメだ。そしてもちろん、あまり動きまわってはいけないね。はがゆいようだが、スパイスがキミの側にやってきたときだけ狙え。ズームヒマワリも、確実に向かってくるやつだけを撃退しろ。スパイスが1回転するあいだに、1、2回しか弾は当たらないかもしれない。長期戦だ。が、ここまできてミスするよりは、いいだろう？ Good Luck！





# AFTER STAGE 5 ハイテクブ ツインビー MORE チャレ

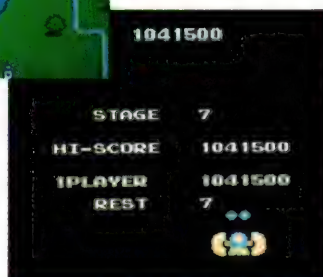
## STAGE 6

ステージ5のスパイス大王突破。ステージ6にさしかかったところだ。地形、登場キャラクターともにステージ1と同じだ。ただしキャラクターのスピードが多少速くなっている。さらに前回は見られなかった複合攻撃が相当に厳しいね。画面上に同時に2種類のキャラクターが出現、攻撃をしてくる。これはツライ。



◀ビーンの二重連飛行なんだ。ステージ1ではこんな見られなかったよね

▶ステージ6をクリアしたところで1,041,500点だ。得点を稼いで持ち機を増やしておかないと先は苦しい



## STAGE 7

このあたり、ファミコンのコントローラーだと親指が痛くなってくる。やはりジョイスティックを使ったほうがラクだね。ちなみにこのときはアスキースティックを使用している。ナベッコ&ドンペー連合軍とまっこうから対決！ まだこの段階では地上物をねらえるゆとりがある。



◀ナイフのぶんざいてこの激しい攻撃。なめてかかると意外なキャラクターにやられてしまうぞ

▶ナベッコ&ドンペー、飛行パターンが違う2種のキャラクターを同時にクリアしなければならない。



## STAGE 8

いやなタコランが、これまた複合攻撃をしかけてくるんだろうなあ……なんて心配してたらやっぱり！ でてくるでてくる、えび&たこやらぞう&たこやら、ここで涙をのんだ高得点プレイヤーも数多い。こんなときこそ、のどから手が出るほど欲しいんだよね、星が。よって、ぶんばって地上物も攻撃しておくこと。



◀左にエイラー、右にゲジラーの編隊飛行だ。カッコいい、なんていってるとヒマは無いぞ

▶これがてごわいのて有名なえび&たこ。画面両サイドに位置しておいて、正面に来たやつからビシビシ撃っていいこう

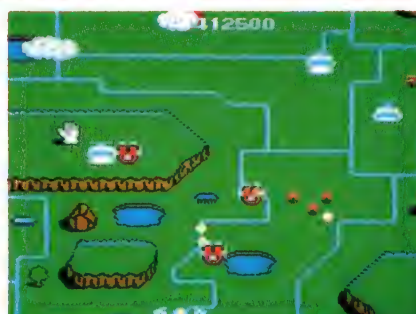




# レイヤーに贈る、難関ステージ全紹介！ ンジ ステージ10をめざせ！

## STAGE 9

おっと、じつは1回めのチャレンジでは、ここでやられてしまったのであります。やはりバリヤーのはりかえのタイミング、見きわめておかないとやばいね。古くなったバリヤーはステージの初めのうちにさっさと捨てておいて（わざと敵の弾に当たる）ベルをチビチビ撃って新しいのを手に入れよう。



◀スタップとマグルンの連合軍。初チャレンジではこいつにやられてしまったのだ

▶どうだい、新しいバリヤーにスーパーキャンディの三重連射だぜ。元気いっぱい1500000点突破！



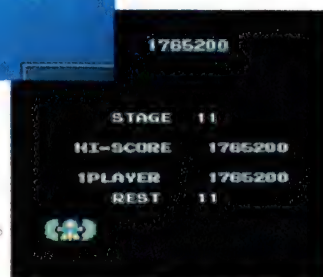
## STAGE 10

ついにやってきました、2順めのラストステージ。やっぱ、ここが最難関であることは1順めと同じです。じつはヒュープ恐怖症なんでして……。ひょっとしてステージ10をクリアすれば何か出てくるんじゃないかな、と期待しつつのチャレンジなのだ。谷間のシーンでは、ぜひとも新品バリヤーが無いとね。



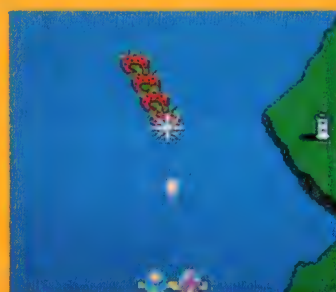
◀飛行場をやっとこさクリアしてヒュープとプロクーマと対決しているところデス。

▶ひえっ、ステージ10をクリアしても、おめでとうのひとつも出ませんでした。コナミさんのケチ！



## 2人プレイでなごもう

メーカーのコナミさんが言うには、このゲームは2人用でプレイするのが基本、なんだってさ。で、とりあえず2人プレイにチャレンジするなら仲良し同志でね。意気がバッチリ合っていないと、すぐにどちらかがやられてしまって、あとはひとりプレイと同じになってしまう。例の2機合体の必殺わざ、なかなかめんどうで、実戦ではあまり役に立たず。



◀横合体で、ファイヤー攻撃だぜ。これで各ステージのヘッドにいとむとスゴイぜ。ポスッポスッと発射できる

▶たて合体でスター攻撃。どちらかというとこの合体の方が安全にプレイできる







かじ坊のファミコン情報

# ファミコン、アメリカ上陸

すごいデスネー。このところの新作ゲームラッシュは！

一日が、24時間じゃとても足りない、この面白さ、喜びの日々！ アーシャワセッ！

今までこのシャワセは、われらジャポネひとりじめだったけど、ついに海外へでた。

なんとファミコンがアメリカに輸出されはじめたんだ。

アメリカン・キッズよ、ユーもファミコンをエンジョイしてハッピーしろヨ！



## その名はエンターテイメント・システムだ

「ファミコンがアメリカに上陸」といっても、日本で売られているファミコンが、そのままアメリカで売られるわけじゃない。まず右のパンフレットを見てくれ！ じつはこれ、アメリカで配られているファミコンのパンフレットなんだ。本邦初公開だから、よく見てくれ！

よく見ると「何か変だな」って気がしない？ そーなんだ。見慣れたファミコンが見あたらないだろ。じつは左奥に

あるCDプレイヤーみたいなのが、アメリカ向けファミコンの本体なんだ。見た目も日本のものとちがうけど、使うカセットも日本のものとちがってやや大きめのものだ。色もグレーで、赤白のファミコンを見慣れた僕たちには「本当にファミコン？」てな気分になってしまう。名前だって「エンターテイメント・システム」と立派だ。

「システム」っていうくらいだから、



ファミコンのほかにも、トーゼン相棒がいる。それがロボットと光線銃だ。日本では別売になっているロボットと光線銃が、最初からセットになって「システム」ってわけだ。価格は、160ドルというから日本円にすると約3万3000円(日本でバラバラに買ったときとあまり変わらないね)。このセットには「ジャイロ」と「ダックハント」の2本のカセットが付いている。

この「エンタテインメント・システム」が、最初に売りだされたのはニューヨーク。発売と同時に17種類のゲームカセットが

発売され、1月にはさらに10種類追加されるんだ。そのどれもが、僕らをこれまで楽しませてくれた、スグレモノのゲームばかりだ。ということは、僕らが1年以上かけて、やっと必勝法を見つけたゲームが、一度に上陸したってわけ。ここ数カ月の日本での新作ゲームラッシュはすごかったけど、今アメリカではそれ以上のゲームラッシュに見まわられているってことになる。考えてごらん「カンフー」と「クルクルランド」、「スーパーマリオ」に「ドンキーコング」、「ポパイ」に「エキサイティングバイク」に「レッキングクルー」が一度に発売されたらどうなるか。きっと今ごろ、ニューヨークっ子たちは、目を赤くしてゲーム中毒になっているにちがいないぜ!

**THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.**

**THE FIRST TO MOVE VIDEO ACTION OFF THE SCREEN.**

Home video entertainment is about to enter a whole new fascinating dimension. Introducing The Nintendo® Entertainment System - fully equipped with the most progressive video components ever developed - including a robot, a light sensing video gun, true-to-life graphics and a vast library of games that never stops growing. And when the name of the game is video entertainment, we know more about advancing technology than anyone else. Fact is, Nintendo is the world's leading electronic game manufacturer.

two members of the family to play simultaneously. And at many different levels.

**NINTENDO'S CONTROL DECK. THE BRAINS BEHIND THE SYSTEM.** Inside the Nintendo Control Deck are microchips. Not just chips off the shelf, but custom run R.O.B.; active play such...



# 忍者 じゃじゃ丸くん

あの人気ソフト

忍者くんの続編の登場だ！

今回の主役は弟のじゃじゃ丸くん。

手裏剣殺法以外の忍法技も

セールスポイントだ。

でやっ



## あそび方

なまず大夫あやつる妖怪どもをやっつけろ。

＋ボタンで左右の移動。Aボタンでジャンプ、Bボタンが手裏剣投げだ。8匹やっつけて面クリア。しかし、各面ごとにタイムリミットがあるから注意しよう。一定時間を過ぎると、なまず大夫が爆弾をどんどん投げつけてくるぞ。

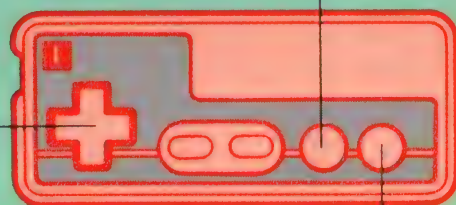
じゃじゃ丸くんは忍者だから、いろんなワザを使えるのだが、それには忍法道具が必要なのだ。色の違う石畳のなかに、いくつか④道具が隠されている。それを取れ。

得点は敵キャラをやっつける以上に、いろんなボーナス点で加算される。断然、見のがせないね。何と何と何がボーナスにつながるか、ぜひともおぼえておく必要があるね。

## コントローラーの使い方

③ボタン

●手裏剣を投げる



＋ボタン

●じゃじゃ丸が上下左右に動く

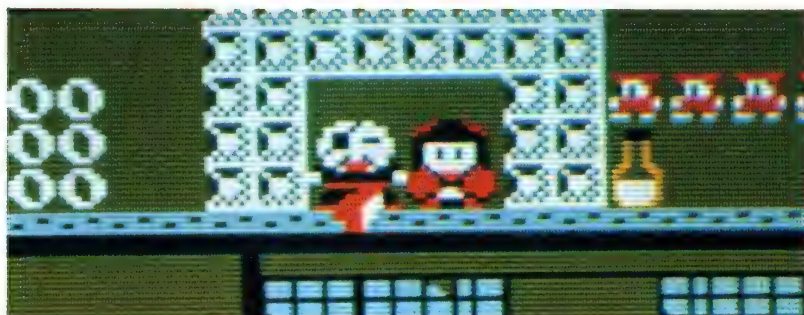
①ボタン

●ジャンプする



# 登場キャラクター

愉快的妖怪たちの攻撃パターンを知っておこう



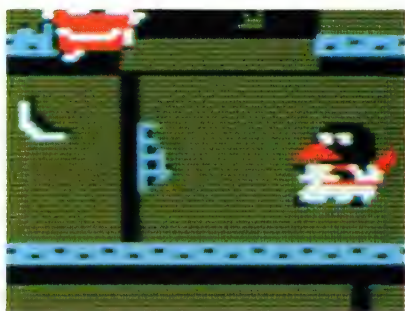
## ●なまず大夫とさくら姫

面最上段。なまず大夫(左)は、ここからタイムオーバーの爆弾を投げてくるしか能がない。ボーナスステージでエジキにしちゃおうぜ。火を投げてくるが、やっつけると5000点だ。ボーナスステージは、捕われのさくら姫が落とす桜の花びら3枚集めてチャレンジだ。



## ●おゆき

下っぱの雪女だ。まあ、最初はこんなもんだね。が、油断するとつららがグサリとくるぞ。各敵キャラとも、2巡目(22面目)から少してごわい。



## ●クロベエ

なかなか愛敬のある顔をしたカラスじゃないか。でも手を抜くな。カマ投げが得意だぞ。連続してひよいひよい投げてくる。



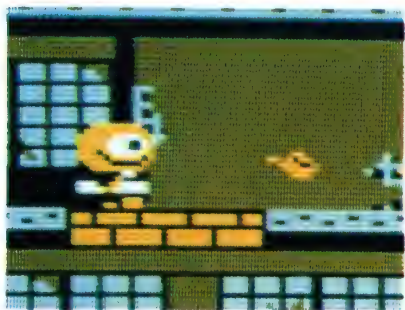
## ●カラカッサ

1本足のカラカサお化け。こいつの動きには充分注意するように。へタするとてこずるぞ。ぴょんぴょん飛んで、はねまわるのだ。



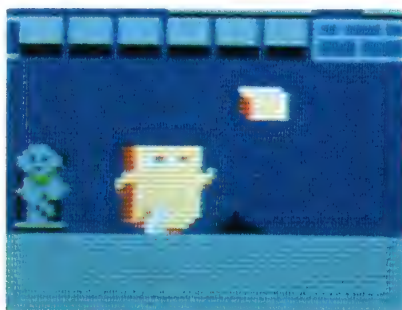
## ●ヘドボン

骨投げドクロだぞ。こいつも少こうるさい。が、カラカッサをやっつけるコツをのみこんでおけば大丈夫だね。



## ●ピン坊

なぜか火を吐くひとつ目小僧。こいつと次のカクタンとは今までのやつらよりてごわいぞ。必ず体当たりしておかないと、殺せない。



## ●カクタン

これはいったい何なんだ!?! どうやら壁の化け物らしいぞ。強そう。ジャンピングと手裏剣投げの絶妙テクが必要だ。



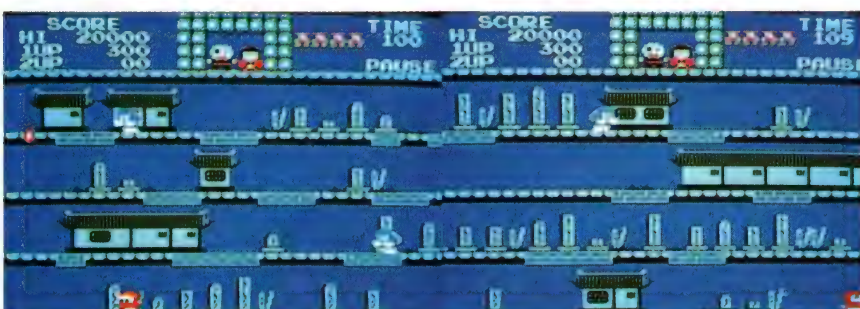
## ●忍者じゃじゃ丸くん

あの忍者くんの弟だぜ。だからといって負けてないぞ。見よ、この勇姿。奥の手忍法ガマパクションの術! 敵をひとのみ、1000点だ。



# 全21面、ステージ構成を知ろう！

まず背景パターンを知っておこう。背景じたいはゲーム進行には無関係だけどね。でも登場キャラにぴったりの場面が用意されてるぞ。不気味ムードで楽しんじゃおう。4種類あって順送りに交替だ。



## 妖怪墓地

なんといっても墓場は化け物たちのメッカなのだ。まずはこれではなくっちゃ。ローテーションのトップだよ。左の写真、左の上隅に火の玉が出ているね。これは墓地じゃなくても出るから要注意。

## ちょうちん長屋

こりやまたすさんだところですね。壁はくずれてるわ、障子は破れてるわ…ついでに床もどんどんぶち抜いちやいましょう。ここのシーンでは、障子を前に戦うとき、相手の武器が見えにくいことあり。

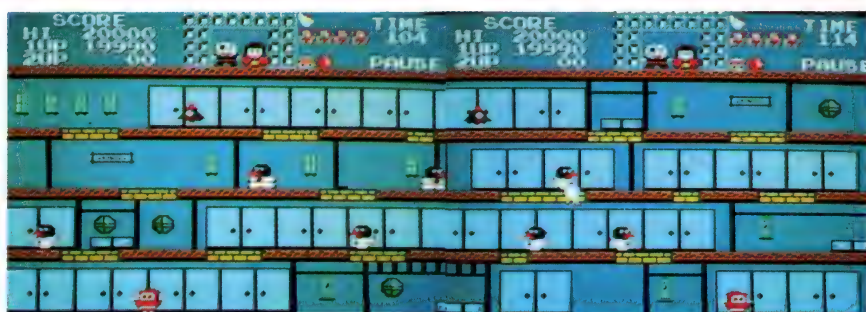


## 柳街道

柳の下にユウレイってぐらいて、柳と不気味ムードとは相性がヨイのだ。ユウレイと妖怪は違うなんて、カタいことは言わずにおこう。バックが青色で妖怪墓地と紛らわしいが、べつに何の支障もなし。

## なまず屋敷

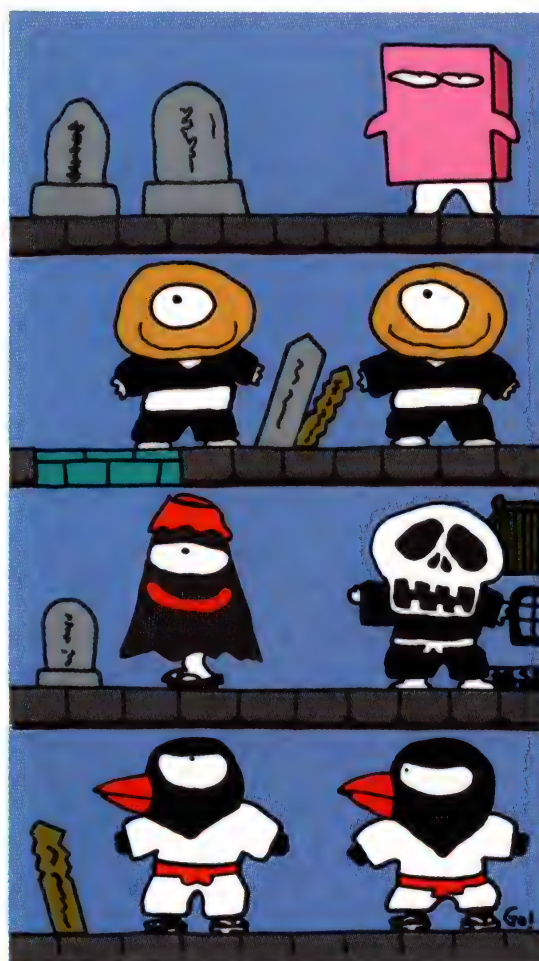
今までのところに比べたら、なかなか立派なところだぜ。なまず屋敷っていうぐらだから、なまず大夫がいそうなもんだ。だがあいかわらず上のお蔵にたてこもったきりだ。





面番	敵キャラ	背景
1	おゆき(8)	妖怪墓地
2	おゆき(7) クロベエ(1)	ちょうちん長屋
3	おゆき(7) クロベエ(1)	柳街道
4	クロベエ(7) カラカッサ(1)	なまず屋敷
5	クロベエ(7) カラカッサ(1)	妖怪墓地
6	クロベエ(7) カラカッサ(1)	ちょうちん長屋
7	カラカッサ(7) ヘドボン(1)	柳街道
8	カラカッサ(7) ヘドボン(1)	なまず屋敷
9	カラカッサ(7) ヘドボン(1)	妖怪墓地
10	ヘドボン(7) ピン坊(1)	ちょうちん長屋
11	ヘドボン(7) ピン坊(1)	柳街道
12	ヘドボン(7) ピン坊(1)	なまず屋敷
13	ピン坊(7) カクタン(1)	妖怪墓地
14	ピン坊(7) カクタン(1)	ちょうちん長屋
15	ピン坊(7) カクタン(1)	柳街道
16	カクタン(7) おゆき(1)	なまず屋敷
17	カクタン(7) おゆき(1)	妖怪墓地
18	カクタン(7) おゆき(1)	ちょうちん長屋
19	全キャラ(おゆき・クロベエ各2)	柳街道
20	全キャラ(おゆき・クロベエ各2)	なまず屋敷
21	全キャラ(おゆき・クロベエ各2)	妖怪墓地

左の表をよく見てほしい。全21面のステージと敵キャラとの組み合わせが一目瞭然だ。ちょっとまとめてみよう。7パターンあるのがわかるね。6種類の敵キャラそれぞれについて3面ずつと、19～21面の全員登場の部だ。3面ごとに難易度があがるというわけだが、注意したいのはピン坊登場のあたり。タイムリミットがきびしくなるぞ。それと、表の敵キャラの欄に(1)としてあるね。それは各面ごとのボスみたいなものだ。用心しよう、こいつは他のやつより少しでごわいのだ。実際の画面では、シーンの最初にずらりと並んだとき、右側の1番上にくるやつだよ。





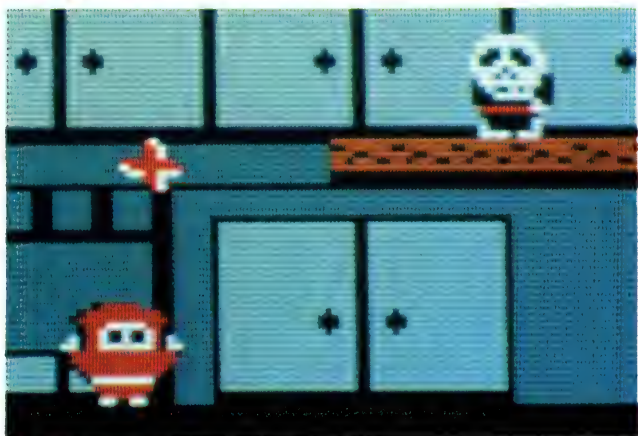
# じゃじゃ丸忍法帳 **じゃじゃ丸忍法には秘密がある。徹底的に解剖だ**

まず、石畳のなかに隠されているものについて説明しておこう。全部で8種類ある。どこに何があるかはわからない。もちろん毎回違う。それに、8種類全部が揃っているわけではないからね。で、ここで憶えておきたいのは、手裏剣、薬びん、赤玉、トロッコ、小忍者(これらを忍

法アイテムと呼ぼう)のうち、どれかが必ず各面に隠されているということ。これは大事だぞ。というのはこの忍法アイテムを手に入れないと、じゃじゃ丸くんはただ手裏剣投げしかできないからだ。これを探しだすのもこのゲームの楽しみのひとつ。石畳の大きさは関係ないよ。

## 一 手裏剣の術

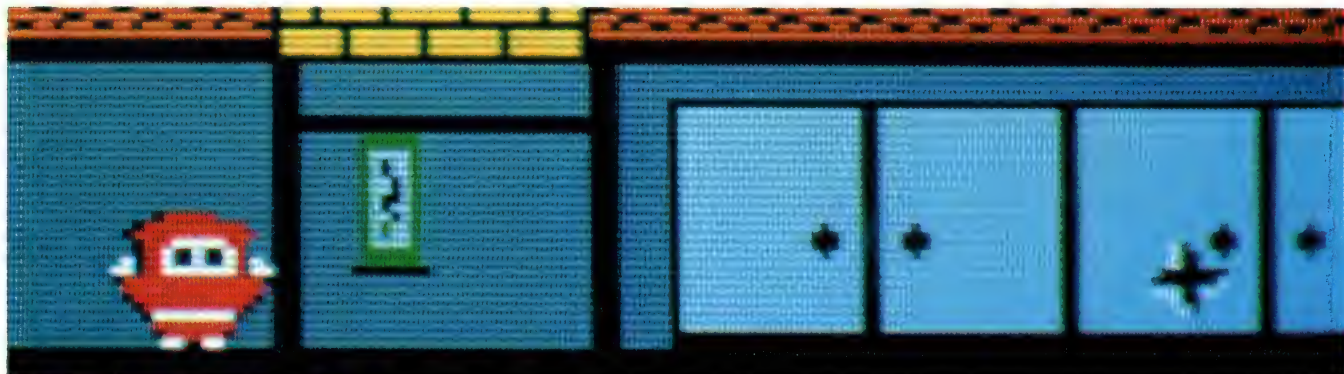
や、飛距離がのびるぞ！ 遠くの敵にも命中だ。しかもこっちは射程距離外だもんね



じゃじゃ丸くんの唯一の武器が手裏剣だ。しかし飛距離は短いね。はがゆい思いをすることがよくあるんだ。敵に接近しないと効果がない。それは同時に敵の武器の有効範囲にはいるということだ。そこでいかに相手の攻撃をかわしながら

やっつけるかというのが腕の見せどころなのだが、このスペシャル手裏剣があると有利だね。3倍ぐらいに飛距離が伸びる。敵の機先を制することができるのだ。

ところでこの忍法アイテム、取ったからって有頂点になってばかりはいられないぞ。有効時間があるのだ。20秒しか効果が続かない。この手裏剣だけじゃなく、薬びん、赤玉、トロッコについても同じだよ。時間をロスするような無意味な動きを省略するのが賢いやり方だね。あるいは、少しでもごわい各面のボスを優先的に狙うのもテ。とにかく、忍法アイテムの使いこなしに熟達せよ。





## 二

## 薬びんの術

うーん、なにやらいわくありがた薬びんだ。この中味、じゃじゃ丸くんはやっぱり飲むんだろうな

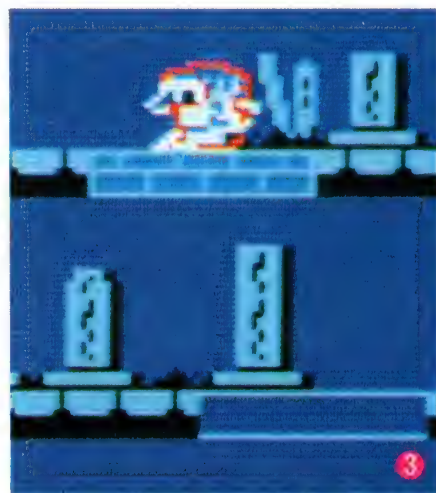
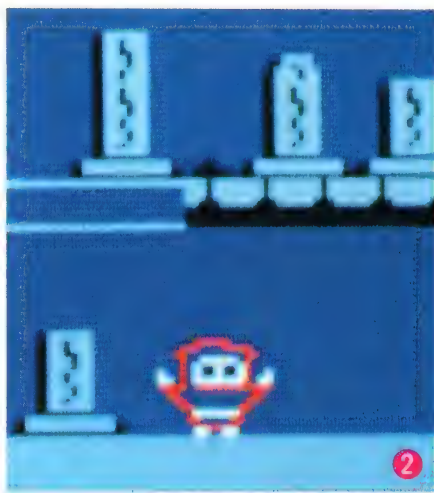
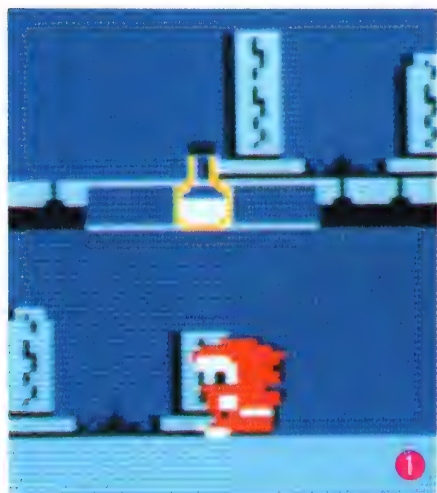
ジャーン！ これは透明人間になれる薬だったのだ。体が消えるぞ。ということはつまり相手から見えない。やった、無敵だ！ と思うかもしれないが、それは甘いぞ。ただひとつだけ、弱点があるのだ。

ピン坊とカクタン、やっつけ方は憶えているね？ 手裏剣だけじゃあダメなのだ。その前に体当たりして気絶させておく必要があったよね。ここのところが問題なのだ。

透明じゃじゃ丸になってしまうとどうなるか。要するに敵とぶつかっても素通りするってことだ。これじゃ体当たりのしようもないね。

ま、心強いワザだが、ピン坊とカクタンには不利だってことを忘れないようにしよう。

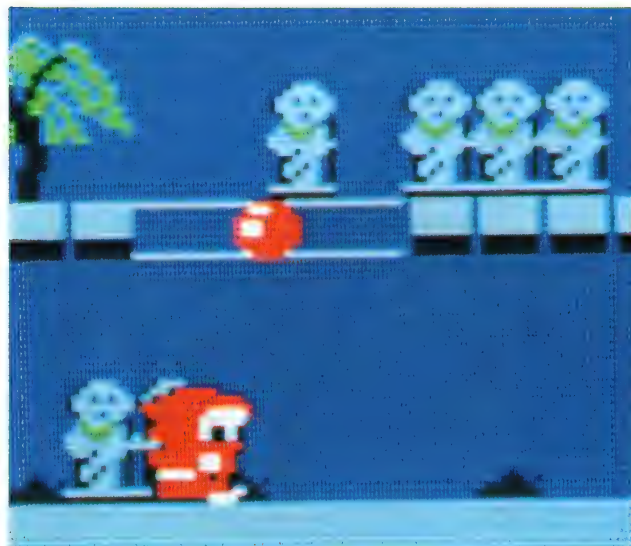
それからもうひとつ。相手が素通りというより、ぴったり重って、吸いつき虫みたいに離れないことがあるからこまったもんだ。



## 三

## 赤玉の術

とつぜん俊足忍者に変身だ。あっという間に逃げる相手に追いつけるぞ



普通は逃げる敵を追っかけていってもムダなのだ。速度が同じだから、いつまでたってもつかまえられない。ヘタすりゃ返り討ちって憂き目を見るね。でもこの赤い玉を取ったら、じゃじゃ丸くんの足がグーンとスピードアップするのだ。あっという間に追いついて、手裏剣の射程距離内だ。ただし、どたんばでクルリと振り向かれたら、やっぱりヤバイぞ。調子に乗りすぎないように気をつけよう。



## 四

## トロッコの術

じゃじゃ丸忍法のスペシャルアイテムがこれだ。相手をひき殺してしまうという過激な術だぞ

トロッコの術がスペシャルなわけは、ほかのと違って怖いものなしになるからだ。手裏剣投げの必要はないし、相手の武器にも当たらない。ただ追っかけていけばいいってわけ。もちろん時間制限はあるんだけど、スピードもアップしてる



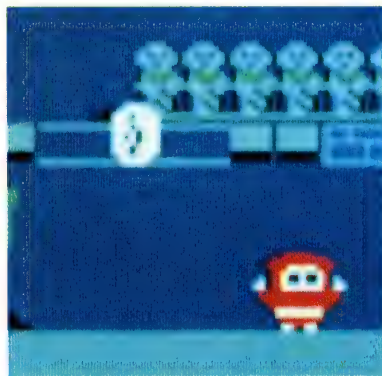
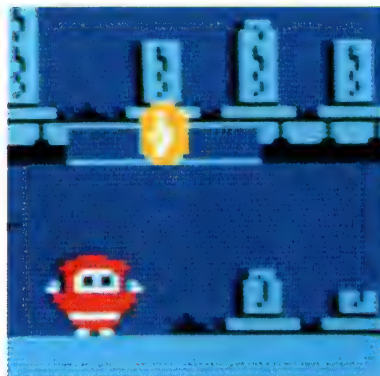
から、遠くのやつを追っかけるのも平気だね。それに、得点が特別だ。敵キャラの種類にかかわらず、1人やっつけるごとに一挙1000点取れる。

敵が残り1人ぐらいになってからトロッコを取ると、ちょっとくやしいね。

## 五

## 大判小判の術

これはおまけだね。忍法は使えないけど、軍資金だ。大判1000点、小判500点のボーナスだよ



これを取ると、じゃじゃ丸くんが飛び上がったまま3秒ぐらい停止する。あとのアクションを計算しておかないと、上のフロアにいる敵に、出会いがしらにやられやすいぞ。写真左の黄色が大判、右の白色が小判。





危険!

## 爆弾返し

なんでもかんでも取るってわけにはいかないぞ。  
なまず大夫のワナが仕掛けられているのだ



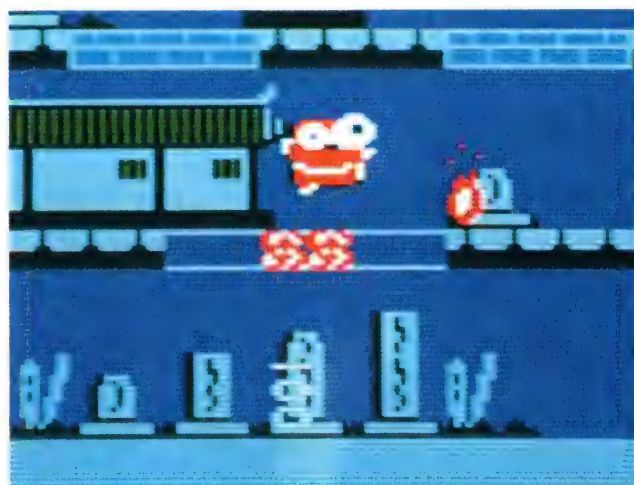
上の写真、爆弾のフロアをあけてしまったところだ。黒い玉が2つ、並んで見えるね。これに触れると、ほら、右の写真のとおり。じゃじゃ丸くんが吹っ飛ばされて眼をむいてるぞ。一卷の終わりだ。これは情けない。自滅もいいところ。

でも、よほどぼんやりしていないとこんなことにはならない。爆弾をあけてし

まったら、すぐに別のところをあければいいのだ。そこに何かがいっていてもいなくても、爆弾のほうは消滅する。

ただ、気をつけたいのは、爆弾の下で敵と戦うハメになったとき。エイッとかかりジャンプした拍子に、つい当たってしまってBOMB!

1ステージに2、3回出るのが普通。



## 敵キャラ得点表

敵をやっつけて、いかに効果的に得点をあげるか。トロツコが使えるときは別にして、普通の状態でも3つの得点源があるのだ。まず体当たりしておいてから手裏剣。そして魂を奪う。ジミなやり方だが堅実だ。特に魂はなるだけ取りたい。面クリア後、ボーナス点が加算されるぞ。



敵キャラ	体当たりでつぶす	手裏剣で殺す	魂をとる	トロツコでひいてしまう
おゆき	100	100	100	1000
クロベエ	100	200	200	1000
カラカッサ	100	300	300	1000
ヘドボン	100	400	400	1000
ピン坊	100	500	500	1000
カクタン	100	600	600	1000



# 出た!?

## ガマパッくんだ

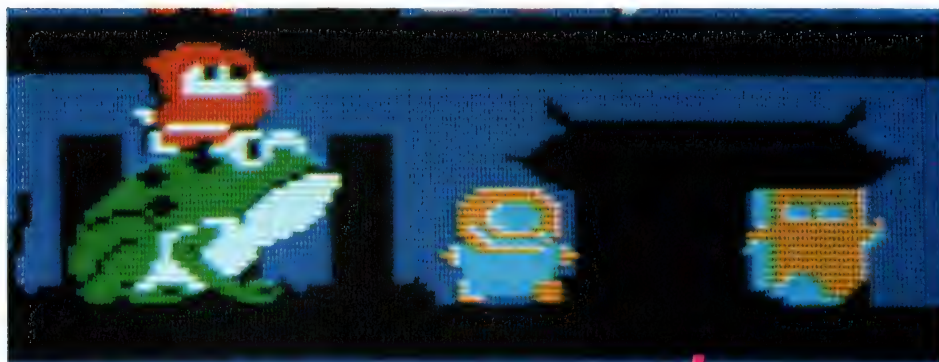
待ってマシタ! 強〜い味方の登場だぞ。巨大ガマは天下無敵!

これぞ奥の手忍法、敵をパッくんパッくんひと呑みだ。時間制限はないから、そのステージの敵を全部片づけるまで続けられるぞ。豪快だね。

出し方は2つある。案外、簡単だ。

### ①忍法アイテムを集める方法

手裏剣、薬びん、赤玉、トロッコ、4種類あるね。このうち3つを集めればいいのだ。組み合わせはどれでもかまわないが、同じ種類が重なってはだめ。



▶そこをパッくん。1000点だ。口の動きがおもしろい。音も良



### ②じゃじゃ丸くんを4人に増やす方法

実は、石畳のなかにはもう1つ隠されたものがある。小さなじゃじゃ丸くんだ。分身だね。それを取るとじゃじゃ丸くんが増えるのだ。もちろん得点によっても増えるのだが（最初は2万点）、得点計算

◀ピン坊もカクタンもへっちゃらだ。ガマににらまれ動けない



画面の時に4人になってもガマパッくんは出ない。必ず石畳のなかの分身を見つけて4人にすることだ。

②の方法は偶然そうなりたりするのだが、①だと狙いやすい。その場合、あらかじめ2つを確保しておいて、新しい面でできるだけ早く残りの1つを探したい。するとガマパッくんが大活躍できるのだ。



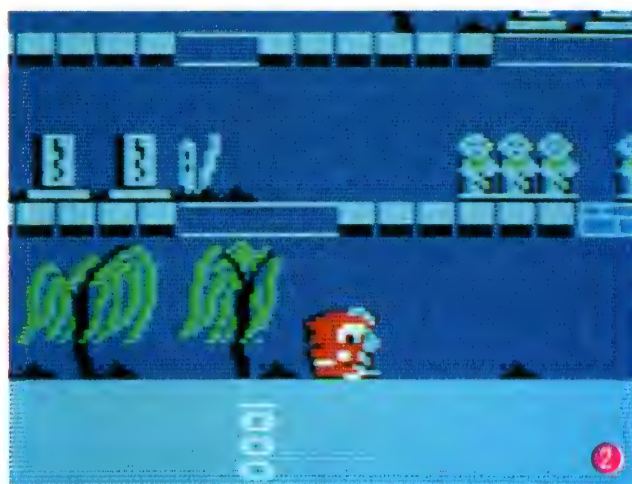
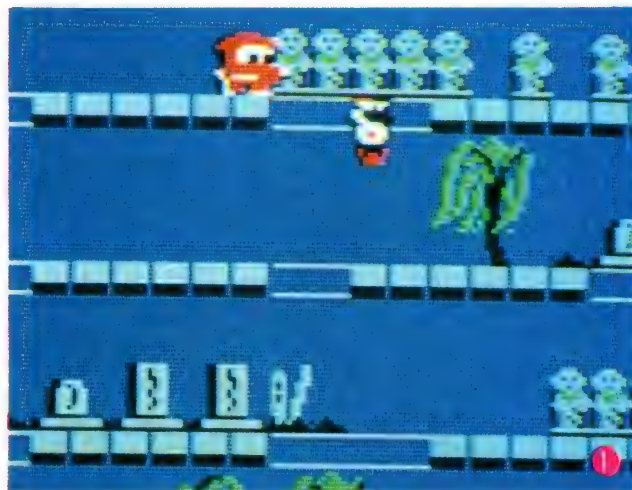


# ボーナス得点テクニック

こんな秘密が隠されている！ 完全マスターしておこう

## 秘技2度打ちだぜ！

敵キャラをやっつけると下のほうに落ちていくね。このときじゃじゃ丸もいっしょに飛び降りながら、もう1度手裏剣を投げるのだ。再び命中すれば1000点だ。コツはうまく場所を選ぶこと。フロアに穴がないとじゃじゃ丸は抜けられないから、右の写真のような設定が必要だ。フロアの穴が垂直方向に重なっていないとダメなのだ。慣れれば2段目からでもできるようになるぞ。



## 無駄打ちなしの1万点

手裏剣8発以内で面クリアすると、なんと1万点のボーナスだ。敵は8人。つまり1人1発で必殺ってこと。敵の動きをよく見るのが大切だ。同じフロアをヘタに追いかけて回すな。相手のくりだす武器に対して、防御に使ってしまうと難しくなるぞ。ときどき上から落ちてきて気絶するやつがいるが、まさしくタナボタ。逃すな！あとはトロッコ、パクションが出れば断然有利な展開が望めるね。

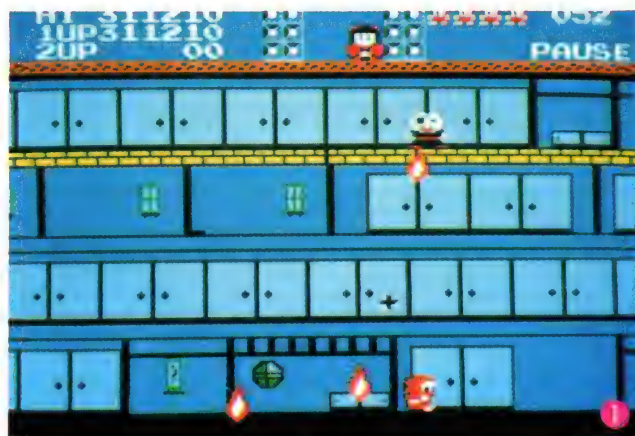




## ボーナスステージ楽勝法

桜の花びらが3枚集まったらボーナスステージだ。なまず大夫をやっつけて、さくら姫のラブコールにこたえようぜ。

なまず大夫は左右に動きながら火を投げつけてくる。その間げきをぬって手裏剣を投げる。上向きだが、**(B)**ボタンでOK。



コツはあんまり動き回らないことだ。火の落ちてくる位置をよくみきわめよう。1回目はそんなに苦労しないはずだ。なまず大夫は1人だからね。でも回を追うごとに増えてくぞ。当然火の攻撃も激しくなる。なまず大夫は画面中央に出てくるから、その瞬間をまず狙ってみよう。

なまず大夫をしとめて5000点。そしてごほうびにお姫様とつかの間デート。ハートがプカプカ、かわいいね。

## ギョッ! 257000点ボーナス

うーむ、このボーナスを自力で発見した人はエライ! 天才だ、普通じゃないぞ。なにしろ何の手がかりも示されていないんだから。第7面でさくら姫の床下をノックする、だって!? 間違っても偶然じゃできないね。

ま、とにかく257000点だ。ぜったいいただきだね。テクもなにも、要はチャンスを逃さないことだ。お姫様の床下へ行くまでに、敵を全員片づけちゃったらモトもコもないわけだ。数をよ〜く勘定しておこうぜ。

しかし、257000という数字はいったい何なんだろうか!?





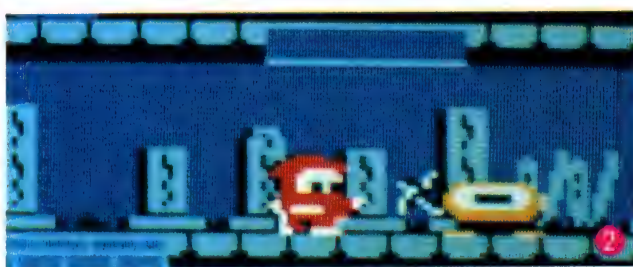
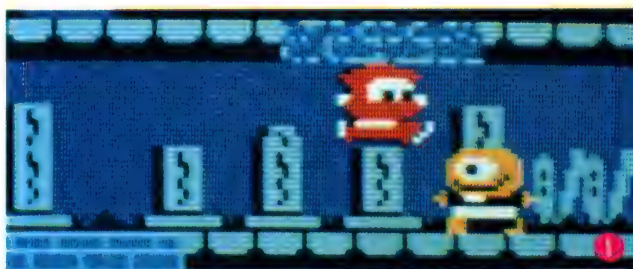
# ★ 実戦版！コントロールテク道場

持てる力を有効に使え！これがコンビネーションテクだ

## 初心者向け

### ●体当たり+手裏剣

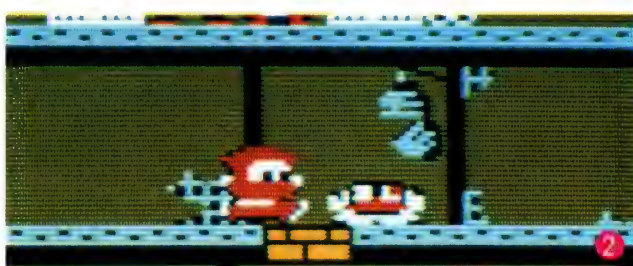
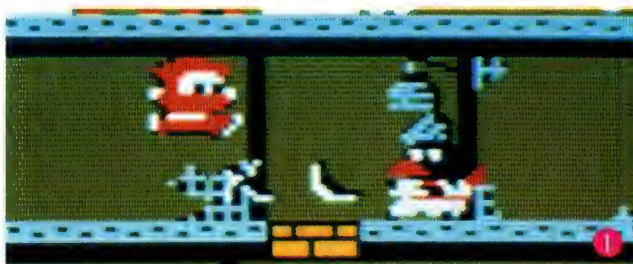
体当たりすると相手は気絶する。そこへすかさず手裏剣をビシッと打ちこむのだ。なんてことないようだけど、あせると体当たり直前に相手の武器にやられてしまうぞ。この呼吸は完全マスターしておくべし。でないと、ピン坊とカクタンには勝てなくなるぞ。



## 上級者向け

### ●ジャンプ+手裏剣

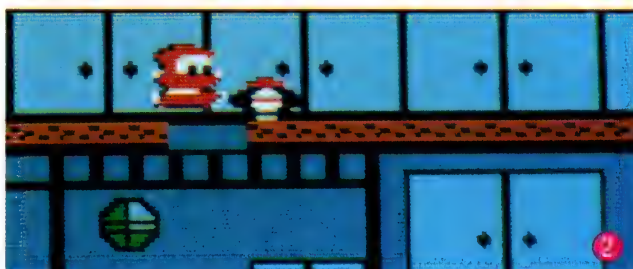
①ボタンと②ボタンを同時に押すのだ。写真をよく見てほしい。じゃじゃ丸くんは上、手裏剣は下側にあるね。敵の攻撃を手裏剣でかわし、そのまま体当たり。しかし、相手もジャンプしてきたらこの方法は効かないぞ。これは少し練習が必要かもしれないね。



## オールマイティ技

### ●ジャンプ+体当たり+手裏剣

3段階のようで、実はこれも2段階攻撃。フロアの穴の下で待ちぶせしよう。上に敵がやってきたら、ここぞとばかり、いきなりのジャンピングアタック。これで気絶するね。すかさず手裏剣だ。これはなかなか有効なワザだぞ。正面切って立ち向かうより、案外うまくいくのだ。





# 全21面完全クリア徹底ガイド

## 忍者じゃじゃ丸くん奮戦記

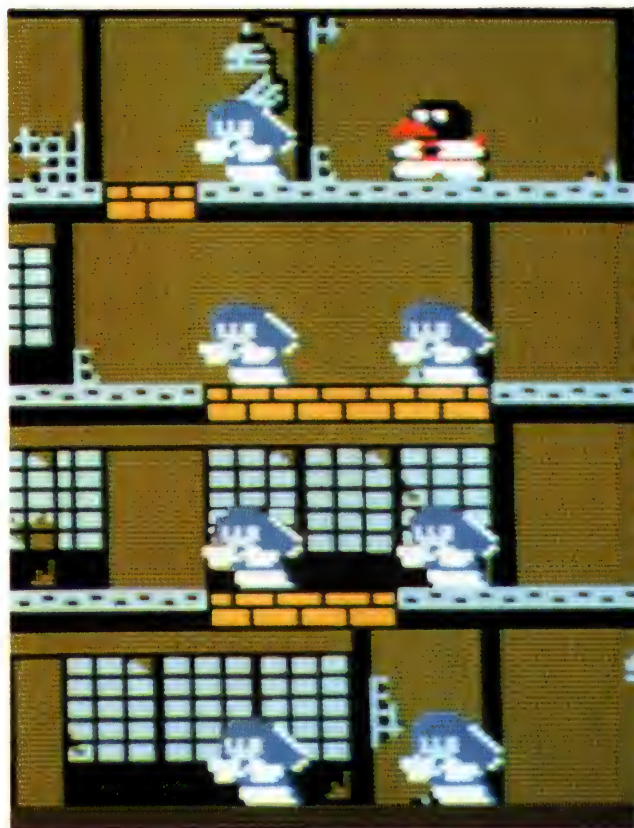


登場キャラ、忍法アイテム、必殺テク、いちおうマスターしたね？ よし。あとは実戦あるのみだ。このゲーム、はっきり言って、それほどの難関はないと見た。全21面クリアは時間の問題だ。頑張れ！おっと、その前にきっちり復習しておこうぜ。全21面通してシュミレーションだ。こまかい注意事項やなにかを補足しておくから見落とすな。3ステージごとの進行だ。これでキミのじゃじゃ丸くん必勝法はばっちりだ！

### ①→③面 まずはウォーミングアップ、てなもんだね

緒戦の3シーンは、おゆき+クロペエの巻だ。ここは軽く楽勝といきたいね。おゆきの動きは読みやすいから簡単だ。ひとつ1万点ボーナスでも狙ってみよう。手裏剣8発以内でかたづけるってテクだ。ここの3シーンでがっぽりかせいておきたいね。まずここいらで2万点を越しておく、じゃじゃ丸くんがひとつ増えて心強い。上級者になれば、3シーン連続1万点ボーナス獲得が常識だ。

得点は残り時間×10がボーナス点として加算されるから、そのへんも心得ておくように。30秒をきると、なまず大夫の爆弾が落ちてくるぞ。ま、この3シーンあたりではそんなにモタつくはずないね。

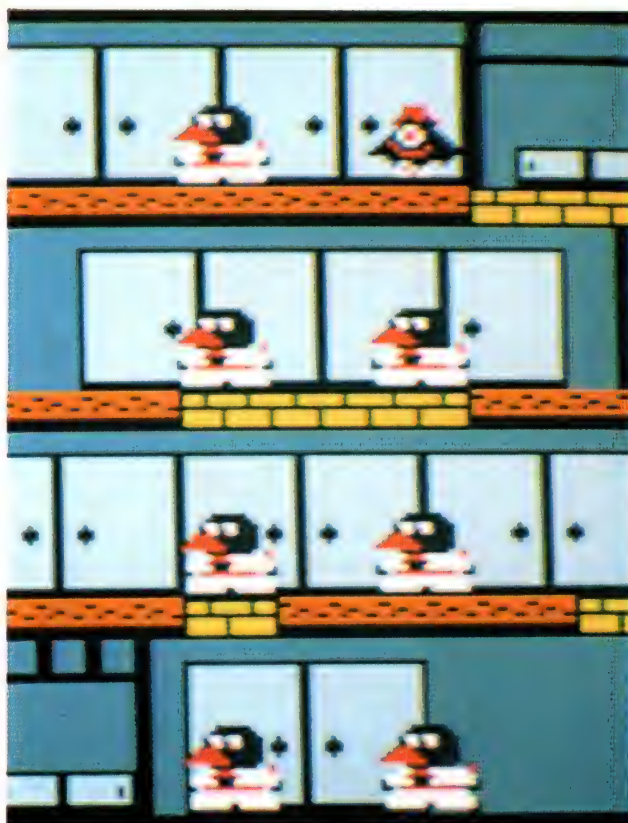




## 4→6面 ここもスイスイいってみたい

うーむ、こしゃくなカラカッサが出てきたか。こいつのアクションは派手なんだよな。しかしまどわされるな。こういうやつこそ、待ちぶせジャンピングアタックで撃退だ。クロベエのほうは楽勝よ。

言い遅れたけど、火の玉にはもう遭遇したかな？ ときどき、どこからともなく出現するのだ。イヤなやつで、どこまでも追いかけてくる。これに触れるとおだぶつた。ひたすら逃げまわるしかテがない。無難な方法は、やっぱりグズグズしないことだ。時間を無駄にしないでビシバシ相手をかたづけよう。1フロアにあんまり長くいすぎると、こいつのエジキだ。50秒をきると爆弾攻撃もくるぞ。

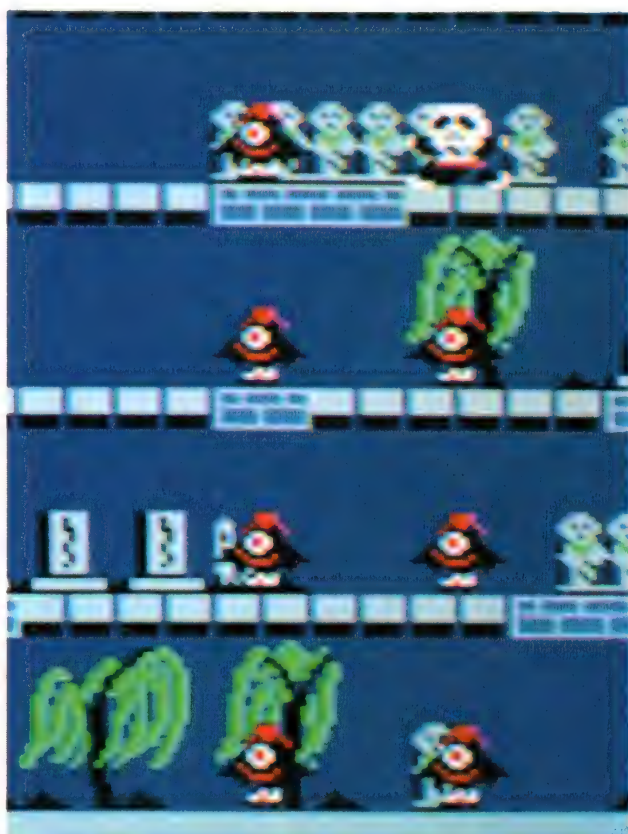


## 7→9面 重要指令！ お姫様の床下を狙え！！

問題の7面だ。要チェック！ ここには最大の秘密が隠されているぞ。な、な、なんと！ 257000点の大量ボーナスだ！！

いいか？ 最上階をめざせ。さくら姫の下へ駆けつけろ。そしてジャンプ！ 床下へ体当たりだ。OK！ キミのスコア、いっきにあがったね？ 意気も大いにあがっただろ？ 面がどんどん進んでも5ケタ得点じゃあジミだからね。さあ、この波に乗って頑張るのだ。忘れるな、7面でさくら姫の床下でジャンプ、だぞ。きっちり真下に位置するのがキメテ。

状況はなかなかきびしくなっている。なまず大夫が気短かになってきた。爆弾投下のタイムリミットは70秒だ。

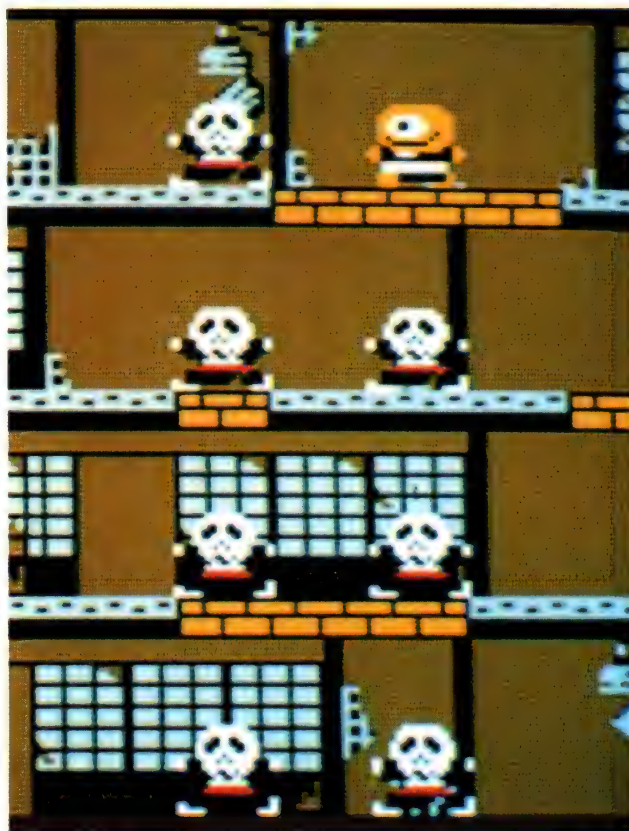




## 10→12面 ビシッと気をひきしめようぜ

ピン坊登場だ。憶えているね、こいつをやっつけるには、体当たり+手裏剣の2段攻撃が必要だ。うかつに手裏剣ばかり投げていても死なないぞ。

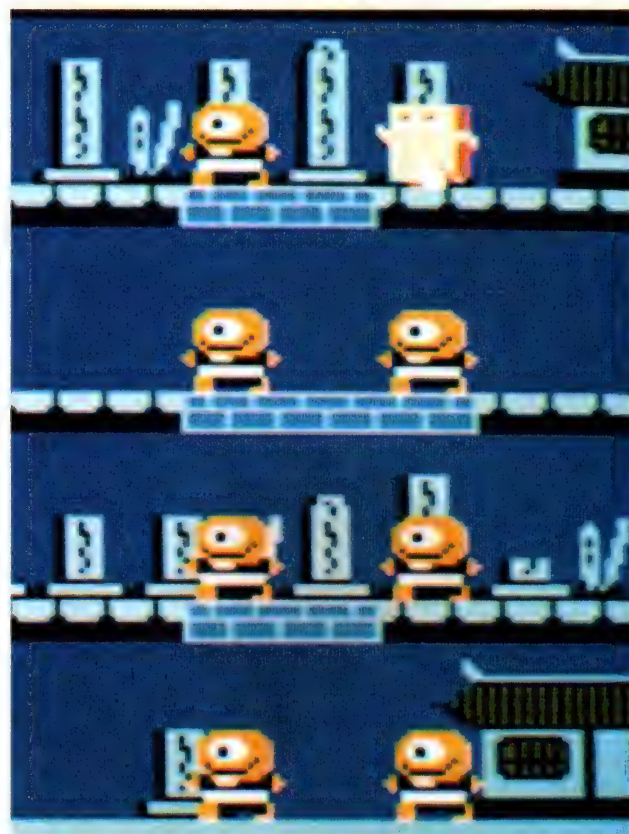
だいたいこのあたりにくると、まともに正面から立ち向かっていると形勢不利だ。待ちぶせジャンピングアタックを多用すべし。このワザの場合、タイミングに気をつけろ。下から飛びあがるのが、早すぎても遅すぎてもマズイ。特に相手がヒョイヒョイ飛び回るヤツならなおさらだ。穴のそばまできて、いきなりロングジャンプすることがある。もちろん攻撃も同時にしてくるから絶体絶命だ。ヤバそうと思ったら、即、戦法を変えろ。



## 13→15面 難関！ 敵は性悪コンビだぞ

ここはまったくイヤなところだ。ピン坊にカクタン。ツワ者妖怪だ。ここでこそ秘忍法の威力にすがりたいぜ。オーイ、忍法アイテムよ、出てくれ〜！ しかし薬びんはヤバイぞ。透明忍者に変身すると体当たりできないのだ。まったく時間のロス。出てこ〜い、赤玉、スペシャル手裏剣、トロッコよ！ いちばんうれしいのはやっぱりトロッコかな。

でもぜいたく言ってないで、忍法アイテムは集めておこうぜ。前のステージで2つ集まっていたところへ、次のステージにはいっていきなり残り1つが取れたときのうれしさったらないぜ。そういうカケをしてみるのもいいかもね。



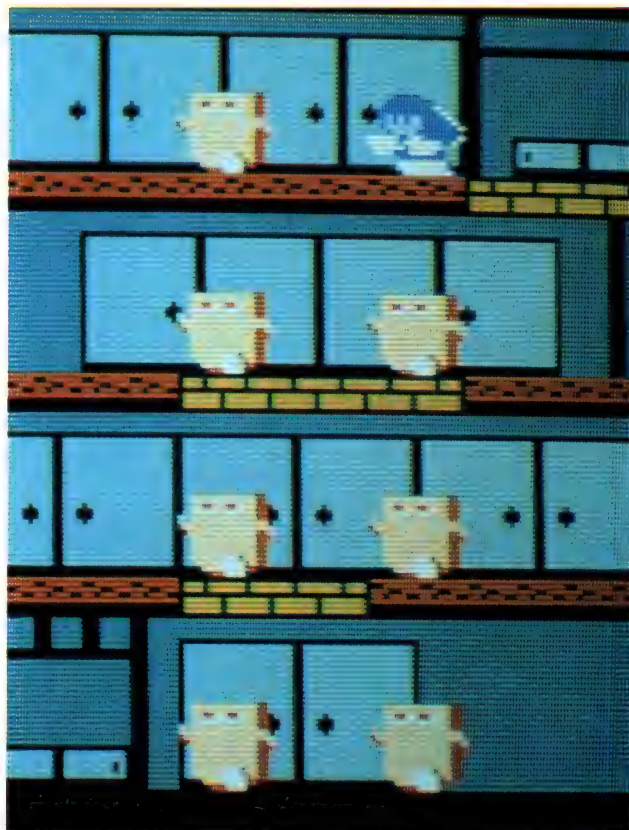


## 16→18面 まだまだヤマ場は続くのだ！

やっと先が見えてきたな。といっても、ぜんぜん気は抜けないぞ。まだまだ。強敵カクタンのステージだ。

ここも13～15面と同じ戦法でのぞみたい。忍法アイテムを集めてガマパッくんだ。これ、敵の残りが多いほど、1面得したってかんじがするね。いい励みになるのだ。

しかし、そううまい具合にいくとばかりは限らない。やっぱり必要なのは基本テクだ。体当たり＋手裏剣殺法はフル活用。ここまでくるからには、キミも相当な熟達をみせているはずだ。要は忍耐と根性の問題だ。ここでやられてしまうなんて、まったく無念もいいところだぜ。

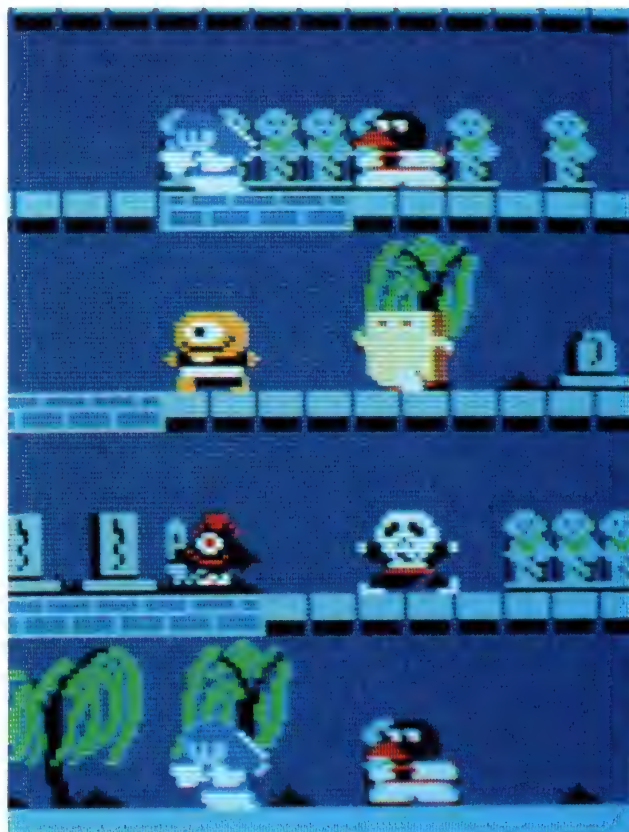


## 19→21面 最後はオールキャストでお出ましだ

ついに最終ラウンドに到達したね。うーん、よくやった。もうひと踏んばりだぞ。敵も追いつめられて総力戦だ。

ここまできたら、もう注意すべきことはただひとつ。浮き足立つなってことだ。完全突破を目の前に、気ばかりあせったりするもんだ。でもそうなったらおじゃんだぞ。なにしろオールキャスト（おゆきとクロベエは2人ずつ）だ。1人1人の動きが違うぞ。目の前の相手は何だ？特徴をそくぎに思い出せ。臨機応変に立ちまわるんだ。必ずできる。そして…。

試練はまだまだ続くぞ。見事21面クリアしたら、第2面目へ戻るのだ。敵もグレードアップして待ってるぞ！







# かじ坊のファミコン情報 ディスクって何だ!?

うわさのファミコンディスクが  
ついに登場した。

これでファミコンのゲームも

ROMカセットを越え第2世代に突入!

新世代ゲームにそなえて、キミもしっかり  
ディスクのしくみをお勉強しておこう。

それでは、レッツ・スタート!



## RAMアダプターは空のカセットだ

ついにファミコン用のディスクの正体が発表されたね。キミはもう見たかな。このディスクの登場によって、ファミコンでも本格的なアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームを楽しめるようになりそうだ。でもディスクだと、なぜそんなゲームができるようになるか、キミは知ってる? ディスクを買うまえに、そのへんをしっかりと勉強しておこう!

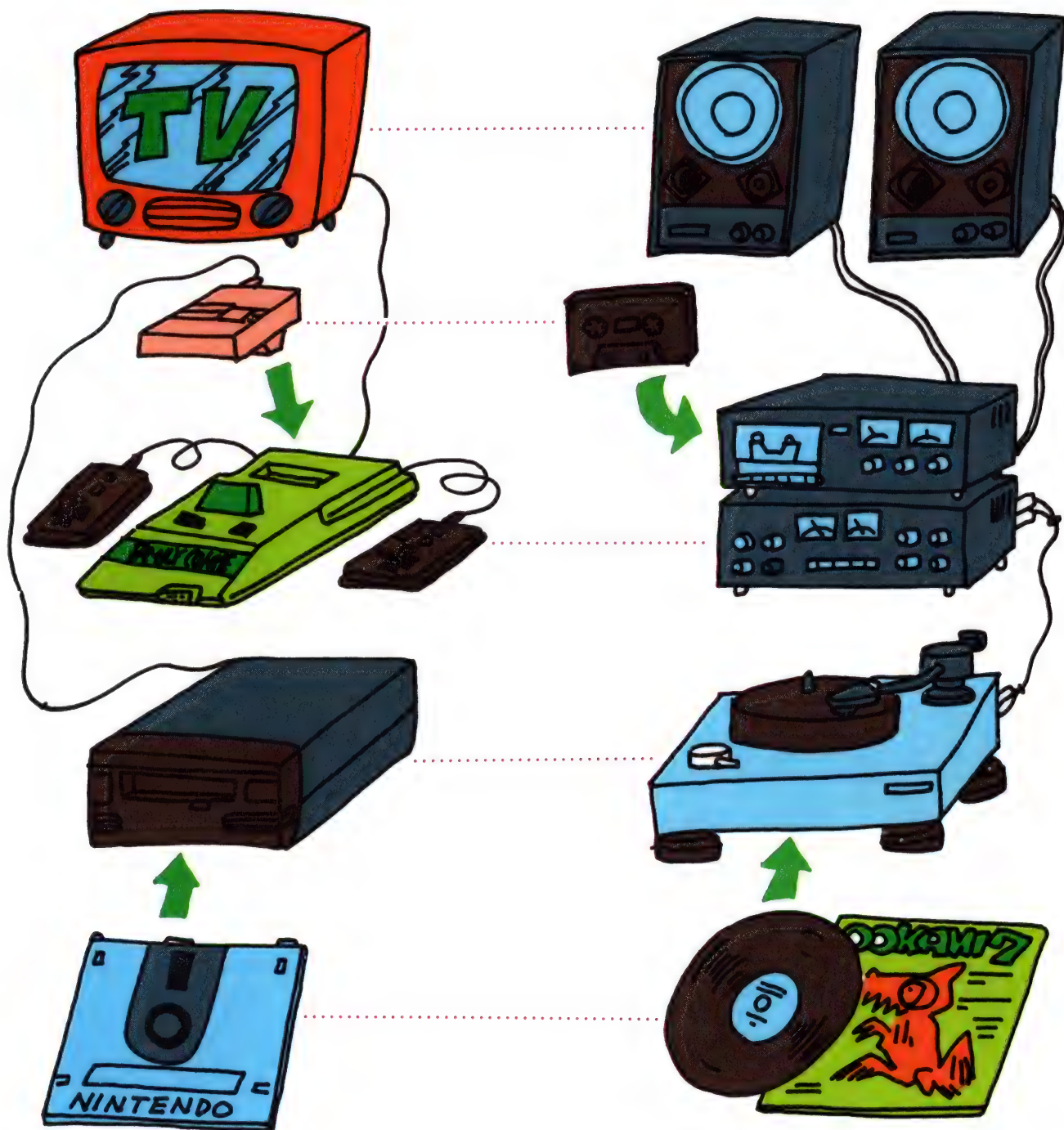
まず「ディスクシステム」の構成に注目しよう。大枚1万5000円をはたいて買った「ディスクシステム」の箱を開けると、ディスクドライブとRAMアダプターというのが入っている。ディスクドライブはパソコンなんかでもうおなじみだね。

くせ者はこのRAMアダプターだ。

このRAMアダプターが、今までのゲームカセットのかわりをするわけだ。右の図を見てくれ。今までのゲームカセットは、言わば「つめを折ったミュージックカセット」と同じで、再生専用になっている。ゲームカセットは、言わばゲームのシナリオ。ファミコンは、ゲームカセットに書きこまれたシナリオにしたがって、ゲームを進めていく監督だ。そしてキミはコントローラーを通じて自分の役をこなす主役ってわけ。もしキミが演技をミスるとファミコンは、すかさずNGを出しゲームオーバーとなる。

ところがRAMアダプターは、最初は白





紙のシナリオになっている。そこにディスクに書いてあるプログラムをサッと読みこんで準備OKとなる。このへんの感じは、レコードの中身を空のカセットにダビングするのと同じだ。つまりRAMアダプターは空のカセットと同じってわけ。

ただふつうのカセットとちがうのは、ディスクの中身を一瞬でコピーできることと、電源を切るとまた白紙の状態にもどっちゃう点、それにディスクはRAMア

ダプターの3倍もの容量のプログラムを記録できることの3点だ。だから、ゲームの最中にRAMアダプターの内容を書きかえて、ふたたびゲームを続行するなんて芸もできる。つまり、今までのROMカセットでは、とても入りきらなかった大きくて複雑なプログラムも、ディスクとRAMアダプターなら実行できるってわけ。これが、ディスクシステムがゲームを変えられている理由だ。



# 1942

ゲームセンターで数多くのフリークたちを  
 熱狂させたあの1942が  
 ファミコン版で帰ってきた!

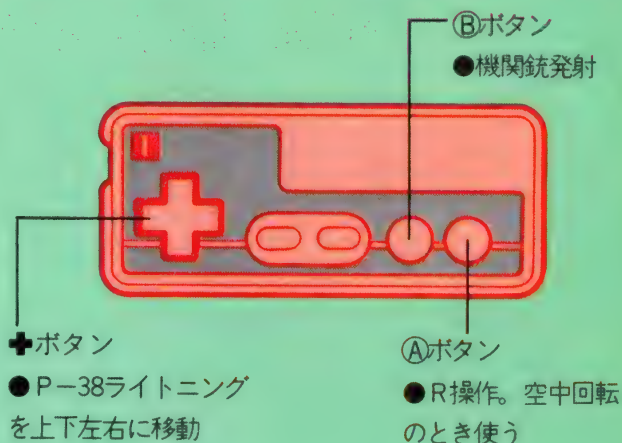


## あそび方

キミは1942年、第2次世界大戦のまっただなかにいる。太平洋上に浮かぶ大型航空母艦がキミの基地だ。今、出撃命令がくだった。キミの愛機は空のヒーロー、P-38ライトニングだ。用意はいいか? さあ、飛び立て! 敵の飛行部隊を全滅だ!

次々にあらわれる敵の戦闘機を、Bボタンで撃墜しよう。その腕前によって、帰艦後(1ステージ終了後)ボーナスがもらえるぞ。撃墜率をあげるには、パワーアップのチャンスのをがさないことだ。POWを隠し持った編隊を全滅させろ。危機一髪は宙返り、Aボタンできりぬけるのだ。全32ステージだ。はたしてキミは無事帰艦できるか!?

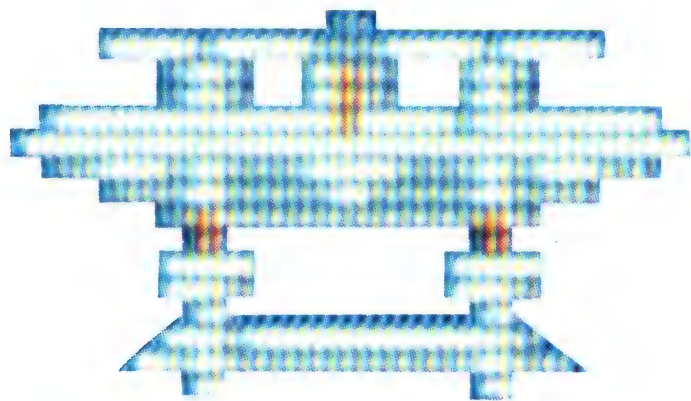
## コントローラーの使い方





# P-38ライトニング

## 必勝コントロールデータ



空

### 中大回転

#### 絶体絶命のピンチ脱出

もうひとつ忘れてならないのがこの秘密兵器、空中大回転のはなれ技だ。各ステージのオープニングで、P-38が母艦から飛び立つとき宙返りをしてみせるだろう？ あれた。敵にはさまれ絶体絶命になったとき、**A**ボタンを押してみよう。宙返りでのがれることができるのだ。

しかし何度もってわけにはいかない。ゲーム中、画面の右下に赤いRと数字が出ているね。それが宙返り脱出の許される回数だ。はじめは3。POWのどれかで増えるのだが…。だからこれを使うのは、本当に大ピンチのときだけにしておきたいね。1ステージクリアごとに、残りのR数×1000点というボーナスがつくぞ。どこまで残すかはキミしだいだ。

右が実戦テクの一例だ。参考にしよう。

キミが操るのはP-38ライトニング。双胴の攻撃型戦闘機だ。その性能はどうか、まずはじめに知っておきたいね。

通常は2連発弾のみ装備している。敵の数からみて、これでは非力だ。しかしPOW補給によって、4連発弾や補助翼つき攻撃が可能になるのだ。補助翼は同時に2機ついてくる。4連発とあわせれば6連発攻撃。最強の戦闘パワーだよ。

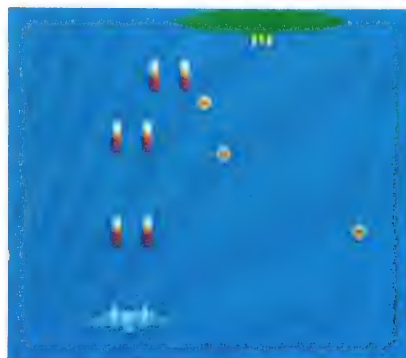
これをキミがどう使いこなすか、だ。



超大型爆撃機の爆弾が雨アラレ。あとに引けない危機



しかたがない、宙返りだっ。このときは攻撃できない



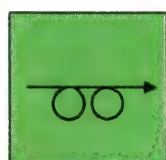
回転が下降になった瞬間、攻撃再開。ほかの弾に注意！



# POW大作戦

## P-38ライトニングの攻撃能力

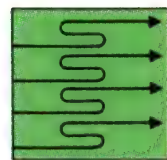
敵をより多く撃墜するためには、パワーアップをしなければだめだ。それはどうすればいいのか。5機編隊でやってくる小型戦闘機に注意せよ。赤い色をしているね。赤水というのだが、秘密はこれだ。一機残らず撃墜してみるとわかる。画面上にPOWという表示が現われる。これを取るのだ。するとキミのP-38はグーンとパワーアップする。パワーの種類は赤水の飛行パターンによって違う。



### POW

#### 4連発弾が撃てる

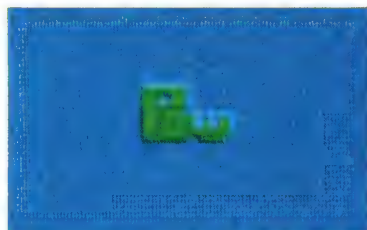
いちばん最初に出てくる赤水編隊はたいていこのPOWなんだ。これを取るとやっとな戦闘態勢が整った、って気がするね。2連発じゃ、やっぱ、どうにも心もとないもん。実際、撃墜率がだんぜん違う。これでパーセンテージボーナス、1万点レベルは確保だな。



### POW

#### 補助翼2機がつく

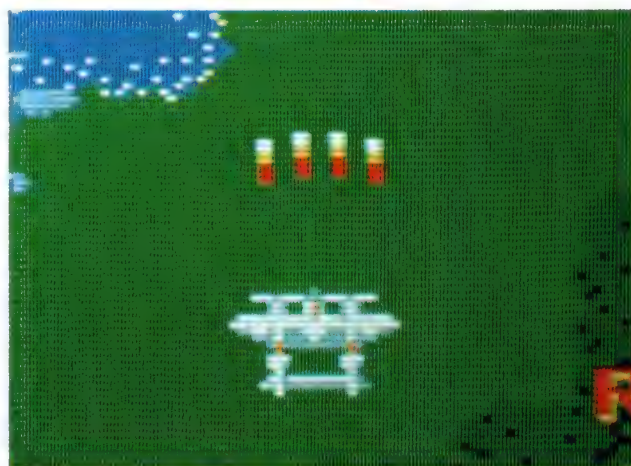
このPOWを取ると、上からクルクルまわりながら2機の補助翼が降りてくる。P-38をはさんで左右を固めてくれるのだ。ガードの役割にもなるのだが、やはり期待は攻撃面だね。4連射POWも取っていれば、撃墜力はバツグン。シュババツバーツと連射で敵を一掃。



これがPOW表示。何色でも、取ると1000点のボーナスだ



赤水編隊。1機でも逃がしてしまうとPOWは出ないからね

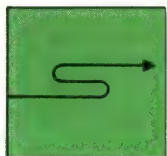


手ごろな攻撃パワーがこの4連発弾。いちばん最初に取りれるだろ？ さあやるぞ、って意気あがるんだ



2連発+補助翼。これで宙返りをすればどうなるかっていうと、もちろん主機だけができるのだ

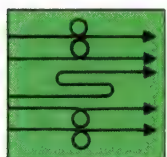




## POW

### 敵を一斉爆破する

画面上にいる敵機がすべて消滅。これがこのPOWの威力。敵機の種類・大きさには関係なく通用するのだが、すでに発射されていた弾はそのまま飛んでくるから注意しよう。しかしこのPOW、取るタイミングが難しいね。ヘタすると、敵が1機も現れないってこともある。



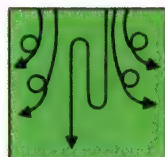
## POW

### Rの数が1増える

RというのはP-38が宙返りできる回数だったね。基本的には1ステージ3回しかできないのだ。画面の右下を見てごらん。P-38が出撃するときにはR=3となっているだろ。このRの数字を増やすのがこのPOWだ。面が進んでくると、宙返りは実にはたよりがいのあるワザだぞ。



1つ、上のほうにもフラッシュがあるだろう？ ぐっとこらえて出てくるのを待ってたんだ。成功！



## POW

### P-38が1機追加

キミの持ち機は、まず得点が2万点になると1機増える。そのあとは7万点ごとの追加になる。これ以外に、このPOWが協力してくれるのだ。あまりひんぱんには出ないが、心強いPOWだね。キミのP-38の残り数は、画面の左側の隅っこに出ているよ。

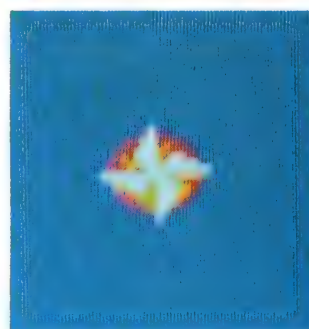
## めざせハイスコア

### 特別ボーナス講座——①

このゲームには、高得点を狙えるボーナスが用意されているんだよ。それをここで紹介しておこう。

まずはじめは、弥七ボーナス。右の写真を見てくれ。下の段、左側の風車みたいなのが弥七だ。これを取ると5000点ももらえるのだが、はじめから出ているわけではないんだよ。そんな甘い話はもちろんないね。では弥七はどこからくるのか。答は右の大きなほうの写真にある。P-38の反対側に、黒電改が見えてるね。これが弥七を持つてくるのだ。しかしどの黒電改も持っているわけではないのはわかりきっているね。そんなことをしたらスコアがタイヘンだ。弥七を隠した黒電改は、ごくたまにやってくるんだ。どうしても見分けるかって？ それは動きを見れば簡単だ。画面の右側か左側を、下から上に向かってまっすぐ通り抜けていくやつがそれなのだ。これを撃つとグルグル回りながら弥七になる、というわけだ。

とくべつ難しくはないが、画面上にたくさん敵がいると、せっかく撃つても、取るチャンスのをがしてしまうこともあるのだ。





# 全9機種を撃墜せよ 敵機攻略データ

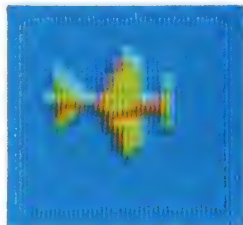
なにしろ敵機の数が多い。バラバラ、ゾクゾク、ワイワイ、ビシビシ…と、とにかく次から次へと現われるのだ。いいかげんにやっている、そのうち

わかるのさえ難しくなってくる。**赤水**——100PTS

とつ戦略をたてよう。相手をヨムのだ。各機種ごとに徹底分析、飛行パターンを解明するのだ。先手必勝！相手の動きがわかっていれば、こっちはだんぜん有利なはずだね。

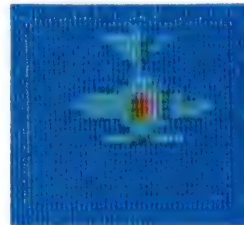
**赤水**——100PTS

全滅させればPOWの出でくる小型機だ。いつも5機で編隊を組んでいるから、いっきに狙い撃ちだ。いくつかパターンがあるということに慣れておこう。横から出てくるのと、上からのとがある。横からは必ず左側から出て右側へ去っていくからね。隊形も1列縦隊の場合と、2機が2列で先頭に1機つく、といった場合があるのだ。途中デモンストレーション飛行をするから、全部やっつける余裕はたっぷり。でも出てきたときにはじめのほうで、優先的にやっつけてPOWを確保/



**黒電**——50PTS

いちばんたくさん、ゾロゾロ出てくるやつがこれ。赤水以外の小型機は編隊を組まない。この黒電も2、3機かたまってることはあるが、出かたはバラバラだ。そこへもってきて数が多いので、狙いどころに迷ってしまう。やっつけるのは簡単なのだが、いちばんたくさん逃してしまうのもこれだ。全部上から出てくる。P-38の手前で少し方向を変えてそのまま下に向かってくるのと、Uターンするのがある。このポイントで弾を発射するから気をつけよう。

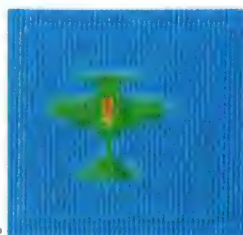


**黒電改**——50PTS

黒電の色違いだ。見分けにくい、べつにとりたてて区別しておく必要もないね。黒電もこれも、てごわくはないんだが、数が多くてじつにうっとおしい。ステージの終わりのほうに近づくと、ウンカのごとく続々攻め寄せてくる。

P-38をすばやく横に動かしながら応戦しろ。出てくるやつ出てくるやつを、手当たりしだいに撃ちまくるのだ。

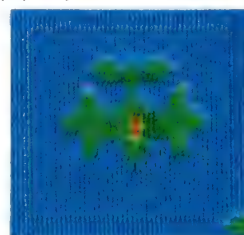
この黒電改、まあザコには違いないが、ひとつだけ秘密を持っているぞ。右端か左端を、下からツツ…と進んでいくやつは見のがすな。



**二式ジェット**——50PTS

BVDという小型ジェット機。飛行パターンはいろいろあるが、だいたい円運動を基本にしているので、画面上に出現している時間が長く感じる。撃墜しやすいタイプだね。ただし、小型機の大群の中で、こいつがうろうろしているとかなかなかうっとおしい。なるべく早いチャンスに撃墜しておくほうが混乱しないですむ。

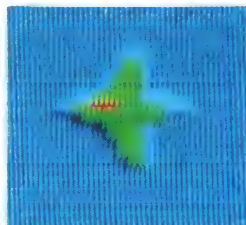
P-38ライトニングを左右に移動させて狙うのが基本だが、そこまでしなくても勝手に射程範囲に入ってくるから、目の前にきたやつから落としてしまえ。





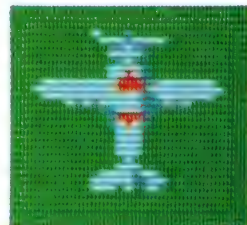
## 三式ロケット——50PTS

フクスケと呼ばれる三角翼のロケット機だ。左右から平行に飛行してきて、画面中央でUの字ターンをする。この平行飛行しているときに攻撃しておいたほうが無難だろう。小型機の場合、1機1機の得点はたいしたことは無いのだが、あまり撃ち損じると、エリア最終段階での%ボーナスに影響する。こちらのボーナス得点の損失のほうが大きいんだ。だから、ザコだと思っても、とりあえず画面上に出現したヤツは全滅させてしまうようにこころがけておこう。



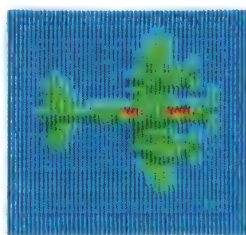
## 清——1000PTS

中型機だ。灰色の機体のヤツと、青色の機体の2種類がある。灰色は4発、青色は5発の弾を撃ち込まないと落とせないのだ。中型機や大型機の場合は体当たり攻撃をしかなることができない。この方法で撃墜すれば5000PTSの得点になる。POWによって手に入れた補助翼の部分、敵機にぶつけていくのだが、当然その攻撃でアタックすれば、補助翼も消滅してしまう。5000点を取るか、それとも補助翼をとっておくか、プレイヤーの好みによって決めよう。



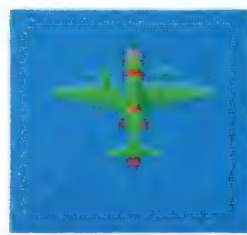
## しょうりゅう 昇龍——1000PTS

これにも青い機体と灰色の機体の2種類があつて。それぞれ4発と5発、弾を撃ち込まなければ落とせない。飛行パターンは、清を含めて、中型機の場合は直線的だ。下から出現し、画面上部に向かって進むんだ。そして画面途中から激しい攻撃をしにかけてくる。ノーマルなパワーのP-38ライトニングだと、けっこうてこずってしまうね。少なくとも4連射のパワーアップは欲しいところだ。補助翼まで装着され、6連射ができればもうしぶんない。とにかく連射、連射。



## だいひりゅう 大飛龍——2000PTS

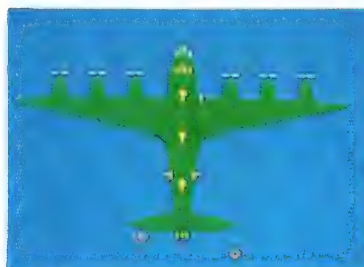
これが大型機だ。撃墜させるには、8発も弾を撃ち込まねばならないぞ。画面中央で旋回する飛行パターンなので、もたついて素早く倒せなかったらちよいと面倒なことになる。なお、こいつを体当たり攻撃で落とせば10000点になる。これだけの高得点になるなら、補助翼も浮かばれるというものだ。実際、スピーディに機体を移動させて、こまめに敵機を撃墜していくようなタイプのひとには補助翼など足手まといだ。そんなひとは、有効な体当たりで得点にしまおう。



## あやこ 亜也虎——20000PTS

これは超大型の爆撃機だぞ。このデッカサにはドギモを抜かれるね。ほとんど画面いっぱいだ。これが全32面を通じて4回、キミのP-38の行く手にドーンと立ちふさがる。ここを通過するのが最大のネックといえるだろうね。

この特大の敵は、オシリから弾をバラバラまいてくる。これをうまくかわしながら、キミはひたすら弾を撃つのみだ。ところがその数が問題だぞ。5発や10発なんてものじゃないのだ。いいか、よく覚えておくように。7面の亜也虎には35発、15面では40発、23面45発、31面50発だ！



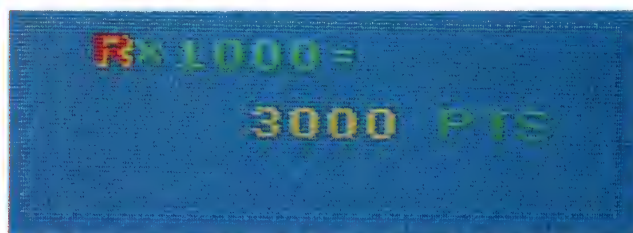
どんどん難しくなるわけだ。ま、数なんて数えている余裕はないだろうね。とにかくひたすら撃ちまくれ。言うておくけど、横をすり抜けようたってそれはだめだよ。必ずやっつけないと先へは進めないのだ。

## めざせハイスコア 特別ボーナス講座

②

Rボーナス。Rが宙返り飛行のできる回数を示す数字だ。ってことは、もう何度か説明したね。これは戦闘場面では有効なワザだが、得点面からいえば、使うとソン。1ステージ終了ごとに、 $R \times 1000\text{pts}$  のボーナスがつくからだ。

キミにはじめから与えられているR数は3。1度も宙返りしないで1ステージをクリアしたら、画面右下の表示はR=3そのまま。そして $R \times 1000 = 3000\text{pts}$  だ。だからRの数が増えるPOWを取っていれば、それだけボーナスが大きいつてわけだ。出しおもしろくなるね、宙返り。ハイスコアをめざすキミには、絶対のがせない得点源だ。しかし、自信はあるかな？

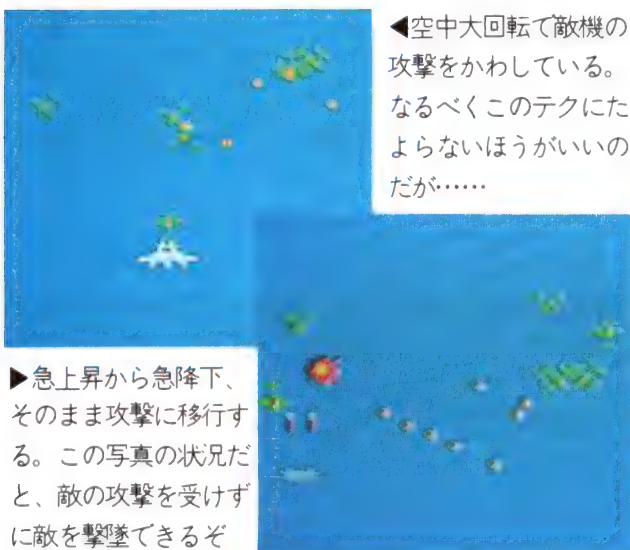




# 全32面クリアーのための 必勝戦略シュミレーション

1942には、コンティニューモードが隠されている。スイッチを入れ、最初にゲームをスタートさせた段階では、このモードをセレクトすることはできない（あたりまえか……）。また画面上に表示されることもないのだ。

しかし、一度プレイを始めて、途中のステージでゲームオーバーになると、次のスタート画面表示には、コンティニューモードのセレクトが出現している。こ



◀空中大回転で敵機の攻撃をかわしている。なるべくこのテクにたよらないほうがいいのだが……

▶急上昇から急降下、そのまま攻撃に移行する。この写真の状況だと、敵の攻撃を受けずに敵を撃墜できるぞ

ントロールして、32ステージ完全突破をめざしてみよう。

まず最初の難関といえるのが、ステージ7で初登場する超大型爆撃機・亜也虎だ。画面下側から出現し、中央あたりまで進出してきたところで猛烈な攻撃を開始してくる。

ところで、キミは当然考えているだろうね？ 補助翼でもあれば…と。へッへ、それは甘いってもんだ。いかにその寸前



▲ラスト32ステージ、先は長いぞ。まずは80%以上のヒット%をめざすようにこころがけてスタートだ

のモードを選んでプレイすれば、前回のゲームで到達できたステージから、再スタートをきることができるのだ。

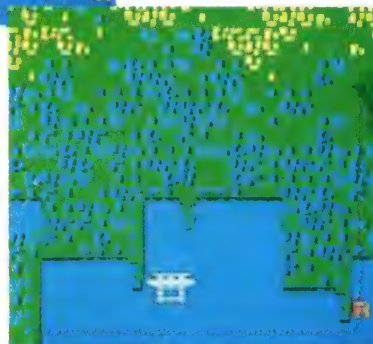
ということは、誰にでも32ステージを突破できる可能性はある。しかし、長いのだ。全ステージはあまりに長い。しかも、相当な難関も何力所か待ち受けているぞ。根気とゲームテクニックが無いと、やはり難しいだろうね……。

ま、とにかく P-38 ライトニングをコ



◀亜也虎撃破だ！ しかし安心するな。こいつを落とすたびに、敵機の攻撃が激しくなっていくのだ

▶市街地のシーンだ。ここまで来れば、あとはもうひと息。あいかわらず敵機の攻撃は激しいが、これ以上難しいパターンは出てこないはずだ





まで補助翼が無事であろうと、いざ対決  
 ったときにはどこかへ消えちゃう。残念。  
 キビシイ戦いをするしかないのだよ。

こいつを撃破するコツは、とにかく機  
 関砲のボタンを連射しながら、動きは逃  
 げに徹するということだ。それこそ亜也  
 虎の攻撃は雨アラレ、うかうかしていると  
 あっという間に撃墜されてしまう。

最初の亜也虎は、合計35発の弾を撃ち  
 込まなければならない。あせらずに、じ  
 っくりと行け。

この亜也虎登場のシーンはすべて難関  
 と思え。さらに、この亜也虎をクリアす  
 るたびに、小型機、中型機、大型機の攻  
 撃の激しさが少しずつ増していく。その  
 たびに操作テクの向上をせまられるのだ。

眼下に市街地が見え始めたらしめたも  
 の、このあとはさほど難度が増すという  
 ことはない。コングラチュレーション表  
 示はもうすぐだ。



苦勞してたどりついた1942のオーラス。コングラチュレー  
 ション、とキミの功績をたたえてくれる。あとは、また最  
 初からスタートでした。ハイ！

## めざせハイスコア 特別ボーナス講座 —— ③

パーセンテージボーナス。各ステージ終了ごとに、キミ  
 の勝率が画面に表示される。そのステージの敵をどれだけ  
 撃墜したか、というパーセンテージだ。これにボーナスが  
 つくんだね。

レベルは10段階だ、50%~100%まで、最高10万点まで  
 もらえるのだ。この得点はけっこうでかいぞ。ハイスコア  
 ラーめざすなら、ぜひともマメにこいつの得点をねらって  
 いこう。

注意したいのは、普通戦闘していると、つい中型機、大  
 型機以上の敵機ばかり追ってしまいがちだけど、この%計  
 算には、敵機の大小は関係ないということ。つまり、黒電  
 を撃墜しようが大飛龍を撃墜しようが、1機は1機。とく  
 にザコのとりこぼしが、最終のこのボーナスのところにあ  
 って、けっこう痛いなんてことがよくあるのだ。

ゲームセンター版では、けっこう100%なんて表示も見  
 かけたけど、ファミコン版のほうか難しいようだ。もちろ  
 ん、早めのステージで、高%はねらいやすいね。



94%で1万点のボーナス。おいしい！あの二式ジェットを  
 あそこで逃さなかったら……のシーンです

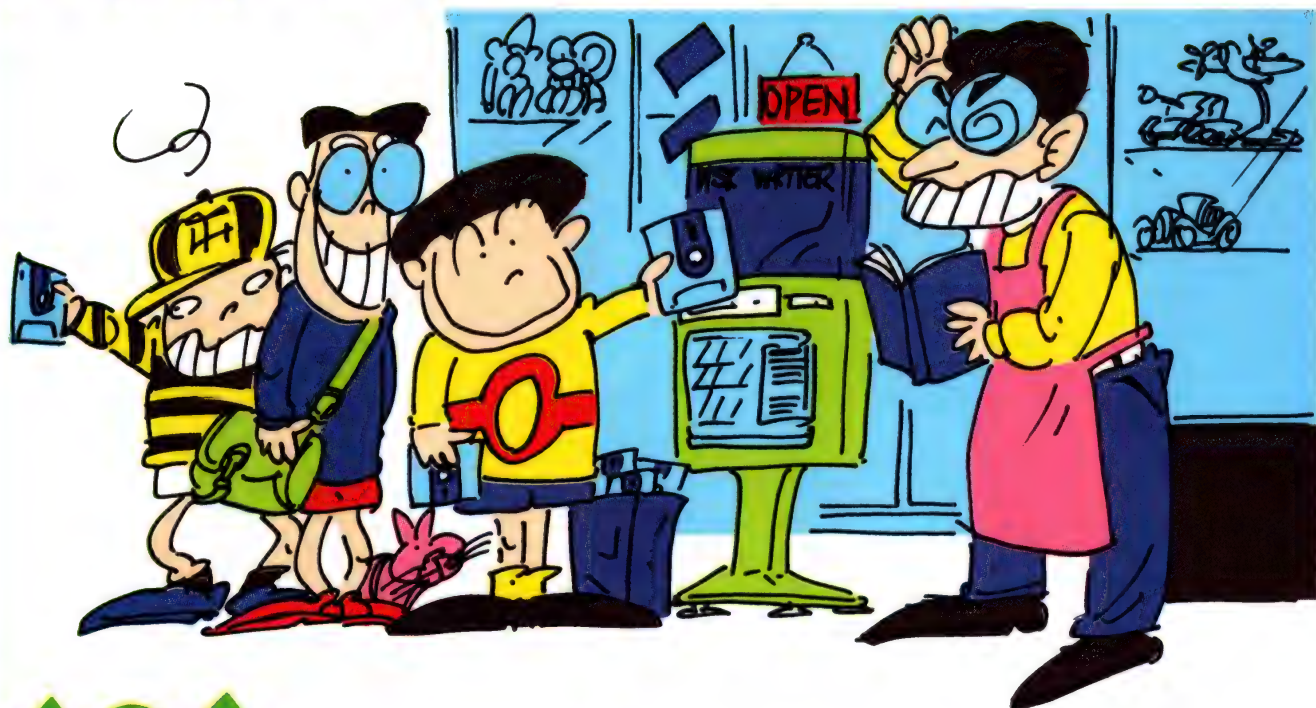
50 〜 59 %	60 〜 64 %	65 〜 69 %	70 〜 74 %	75 〜 79 %	80 〜 84 %	85 〜 89 %	90 〜 94 %	95 〜 99 %	100 %
5000点	10000点	20000点	25000点	30000点	50000点	80000点	1万点	2万点	10万点





## かじ坊のファミコン情報

# ディスクライター登場



### 待たずに買える

「ディスクシステム」と同時に発表されたのが、ディスクの書きこみ装置、「ディスクライター」だ。この「ディスクライター」のもつメリットを考えてみよう。

まず最初に「ディスクライター」って、何かを説明しよう。これははやい話が、ゲームのコピーマシンだ。コピーのもとになるゲームがROMカセットに入っている。この中身を読みだしてディスクに書きこんでくれるのがこの機械。その名の通り「ディスクライター」だ。

ということは、もとのROMパックさえあれば、いくらでもコピーは作れる。

ということは、どんなに売れるゲームでも売り切れになることはない。ということは、在庫切れ入荷待ちなんてことは絶対おこらない。ということは、そう、もう入荷待ちで一週間もガマンしなきゃならないなんてことはなくなるわけだ。これが第1のメリットだ。

### ショーゲキの500円

つぎにウレシイのが、ゲームの価格が下がること。最新のゲームの入ったディスクが、だいたい2600円前後で買えるようになる。もし、もう使わない古いゲームの入ったディスクがあれば、書きかえ



料500円プラス、ゲームの解説書100円の、  
しめて600円で最新のゲームを手に入れ  
ることが、可能なのだ。

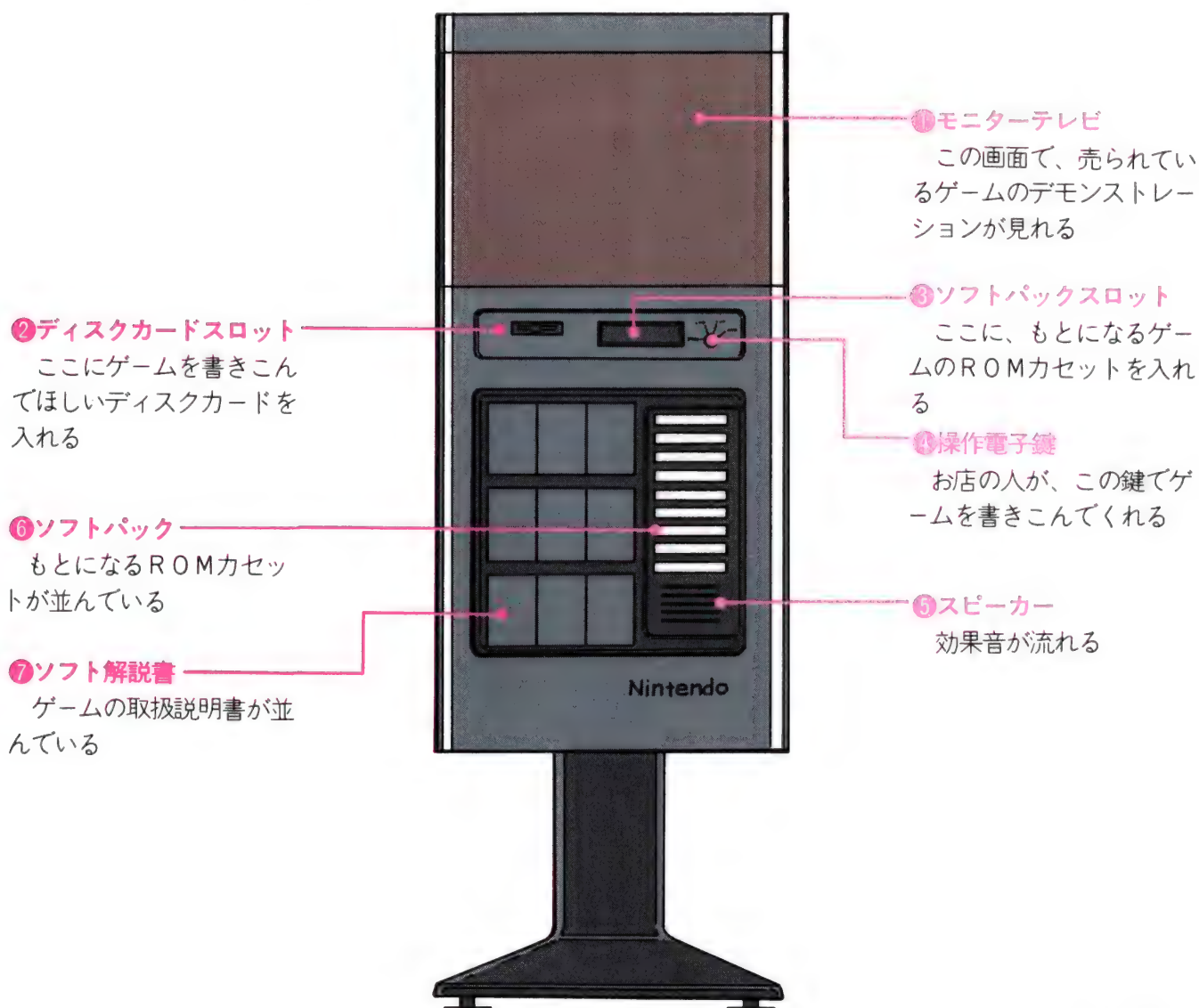
なぜ、安くなるか？ この理由は、今  
までのROMカセットに比べて、ディス  
クカードのほうが、だんぜん安いから。  
ROMカセットには、読みだし専用のメ  
モリー用LSIが入っている。これが、  
けっこう高かったのだが、それに比べデ  
ィスクカードのほうはずっと安い。これ  
が安さの秘密だ。

古いディスクを使おうというキミにア  
ドバイスがある。ディスクはけっこうこ  
われやすいし、ROMカセットより寿命  
が短い。だから、もしお金に余裕があれば、  
新しいディスクを買うほうが安心だよ。

## もうじきキミの街にも

この「ディスクライター」、まだまだ  
数が少ない。だからここ数カ月は、最初  
からプログラムの入っているディスクカ  
ードを買うことのほうが多いと思う。だ  
けど、任天堂さんは、今度の夏までに1  
万台を全国に設置するといっているから、  
キミの街にも、もうじき「ディスクライ  
ター」が、おめみえするはずだ。

「ディスクライター」が、全国にバラ  
まかれた今度の夏は、いちだんとホット  
なゲームの夏になりそう。キミも、今か  
ら体をきたえないと、今度の夏はこせそ  
うにないぞ！





# いっしょ

これがうわさの農村アクションゲームだ！  
 全面の小判やキャラクターの  
 スペシャルキヤラクターの  
 位置がわかる特製MAP付きだよ。

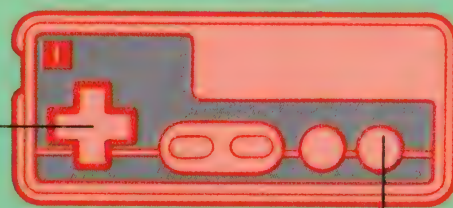


## あそび方

ストーリーは江戸時代へとさかのぼる。主人公は、働きもののお百姓さん権べだ。(2人プレイのときは、田吾もいっしょに活躍する) 権べと、その村の仲間たちは、いつも一生懸命に田んぼをたがやし、のら仕事に精を出していた。なのに、その暮らしは、いつまでたっても貧しいものだった。というのは、悪代官がお百姓さんの食べる米まで年貢にとりたててしまっていたからだ。このままでは皆が飢え死にしてしまう。とうとう権べは立ち上がった。そして、たったひとりの百姓一揆のはじまりい！

というお話しがゲーム設定となっている。キミは権べをコントロールして、一揆の軍資金のための小判を集めなくてはならない。田園地帯、お墓、池、代官屋敷の堀、そして屋敷内部と4つのステージで、それぞれ8枚の小判をひろっていくのだ。しかし、代官の手下の忍者たちが権べの行手をはばむ。手裏剣攻撃で次々と襲いかかってくる黒忍者、赤忍者。対する権べの武器は、草刈りのカマがあるだけ。しかも、妖怪や腰元といったキャラクターが、権べにまわりついて自由な動きをさまたげてしまうぞ。そんな

## コントローラーの使い方



✦ボタン

●権べが上下左右に移動する

○Aボタン

●権べが一番近くにいる敵に向かってカマを投げる

ピンチを切りぬけるために有効なのが、権べ秘密パワーアップのスペシャルキャラクターなのだ。大根やハッパ、竹やりなどを手に入れて、様々な特別テクニックを使おう。

ひさびさに、ストレートな痛快アクションゲームの登場だ。✦ボタンでステージをかけまわり、○Aボタンでビシビシとカマを投げまくれ！ 仙人が投げってくるオニギリをキャッチするチャレンジステージも、これまた単純明解。



# 権べど根性技のすべてを マスターしておこう！

このゲームは、テレビ画面4枚分の上下左右のスクロールで、ひとつのステージが構成されているんだ。まず、各ステージの全体の見とり図をよく見ておいて小判の位置を確かめておくことが大切。ステージ5以降は、再びパターン1から繰り返していくよ。スペシャルアイテムの位置は、ステージ1～4、5～8では違っているけど、小判の位置は変わらない。だから、ステージごとの小判を取る

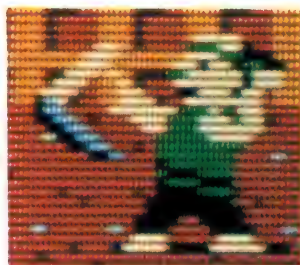


## 竹やり

パターン1の田園地帯、パターン3の代官屋敷の塀のステージに配置されている。これを取って敵を倒せば、各忍者すべて500点の高得点になるけど、武器としてはカマの方が射程距離も長く、有効なんだ。ま、あまり意味の無いアイテムと言えるだろうね。ただし、こいつを使うと、カマをはねかえしてしまう塀や垣

ルートを、だいたい決めておくといい。

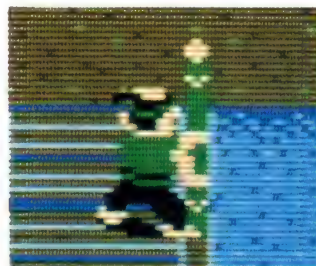
そして、権べが移動するときに画面がスクロールし始めた



ら、絶対に画面の角にいないこと。いきなり忍者にやられてしまうことがある。

カマ攻撃は、自動的に一番近くの敵に狙いが定まっているので、敵が近くに来たらAボタンを連打していればいい。

越しに敵を攻撃できる。パターン3あたりでは、このテク、けっこう使えるんだ。この竹やりの有効タイムは約10秒間。



これは見ばえの良さだけねらったいけないパターン。竹やりは狭いポイントで使ってこそ有効



## はっぱ

はっぱを手に入れると、権べは分身の術が使えるようになる。こうなると、忍者達の手裏剣攻撃に対しても無敵だ。小判をめがけて走りまわろう。

これはスペシャルアイテムの中でも特に有効なもの。10秒間のタイムリミットの中で、どの地点からどの地点までを突破するか、あらかじめ作戦をたてておい

てから取った方がいい。オタオタしていると、まったくの持ちぐされになってしまうぞ。



これが分身の術だ。左右の権べが、まったく同じ動き方をする。10秒間だけの無敵を楽しもう





## 巻き物

これを取ると、権べ（または田吾）の持ちキャラクターがひとり増える。いくら得点を上げていっても、このゲームにはこれ以外の1UPの手段は無い。非常に貴重なアイテムなのだ。ただし、ステージ1のように、わざと危険の多い場所に配置されているので、要注意！ 取りにやってやられたんじゃ話にならない。



## 煙

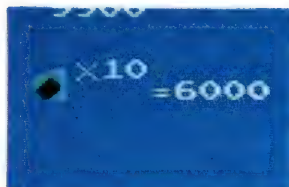
これを取ると、そのステージをクリアしたところでチャレンジステージに進める。あまりボーナス得点などの高得点チャンスが多くないゲームだから、ぜひともチャレンジステージには進んでおいた方がいい。ここで5000点を必ず取れるようにしておけば、君はいつかのハイスコアラーになれるぞ！

## チャレンジステージ



仙人が投げってくるオニギリを、うまくキャッチできれば1個につき100点の得点だ

さらに10個以上キャッチできれば5000点のボーナス得点



# 登場キャラクター 総進撃!?

## 小判

200PTS

これを8個集めることが、このゲームの目的。ステージ1から4までの小判の配置場所を確認できれば、あとはそのくりかえし。小判の位置は、ステージ5以降も変動は無いんだ。

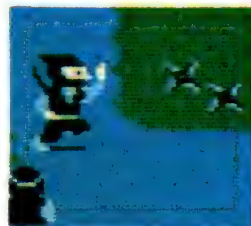


画面のはしのほうにあって、スクロールのちょうど間に入り込んでいたりすると、ついひとつくらい見逃してしまうことがある。このゲームをやり込むにしたがって、権べの動きはパターン化していくはずだけど、そうなりとよけいに、取り残しが致命的になるぞ。画面の小判表示に注意。

## 黒忍者

100PTS

とにかくあとからあとから出てくる。画面上をうろちょろしているヤツは怖くはない、カマ攻撃でたいていは死んでくれる。でも、画面がスクロールしている間に、いきなりスクロール進行方向の隅



から出現してくるようなケースには注意が必要だ。出会いがしらの体当たりや手裏剣は、なかなかかわせないのだ。

さらに、ときおりワープして出て来るケースもある。いきなり画面上にチカチカ点滅しながら現われるから、そのスキにめいっぱいカマを投げつけてやれ。

## 腰元

0PTS

このキャラクターのしつこい追跡には、ホントいやんなるね。それでいてやつつけようがない。いったん画面上に出現したら最後、権べめざしていちもくさんにやってくる。こいつにつかまってしまうと、約10秒間権べは一步も動けなくなってしまう。そこに忍者の手裏剣でも飛んでこようものならひとたまりもない。もし腰元につかまってしまったら、とにかく(A)ボタン連打、めくらめっぽうカマを投げて、少しでも忍者の攻撃をくいとめるしかない。





## ハイスコアをめざすには まず登場キャラの性格をよ お〜く知っておかないとね

### 妖怪

0 P T S

このキャラクターのよく出現する場所は、だいたい決まっている。おふだ書きのところや、パターン2のお墓のあたりを権べが通過すると、出るようだ。



こいつにつかまってしまうと、約10秒間カマ投げができなくなってしまう。これはヤバイ。

あらかじめ、おじぞう様、おいなりさんの位置を確かめておいて、もし妖怪が出現したら少しでもその近くでつかまるようにしよう。で、つかまってしまったら、なるべく早くそのポイントを通過しよう。妖怪は離れていくぞ。

### 赤忍者

200 P T S

ひたすら足が早い。画面の外側からひょいと現われて、スタスタ猛スピードで接近、手裏剣攻撃をしかけてくるんだ。こいつを倒すには、カマの射程距離に入った瞬間に、**④ボタン**を押すタイミングをつかむことだ。

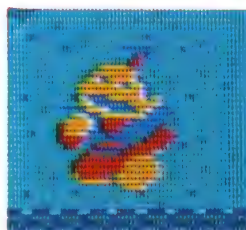


ま、それさえマスターしておけば、そんなに恐ろしい相手じゃない。間違っても背を向けて逃げようとしなくていい。赤忍者が出現したら、こちらから攻撃に向かう、くらいのいきごみの方が倒しやすいんだ。

### 代官

1000 P T S

突然画面の外からヒョコヒョコ走ってくる。こいつが出てくればしめたもの。ひたすら体当たりをめざせ。もし体当たりが成功したら、そのステージは一瞬にしてクリアできて、次のステージに進むことができる。おまけにボーナス得点が1000点だ。こいつを狙わないデはない！ 多少の無理はしても取りにいこう。



このキャラクターは、わりと直線的なコースで画面をよこぎっていきから、安全なコースを通過して先まわりするのがベストだ！

## いっき 全ステージ 見とり図

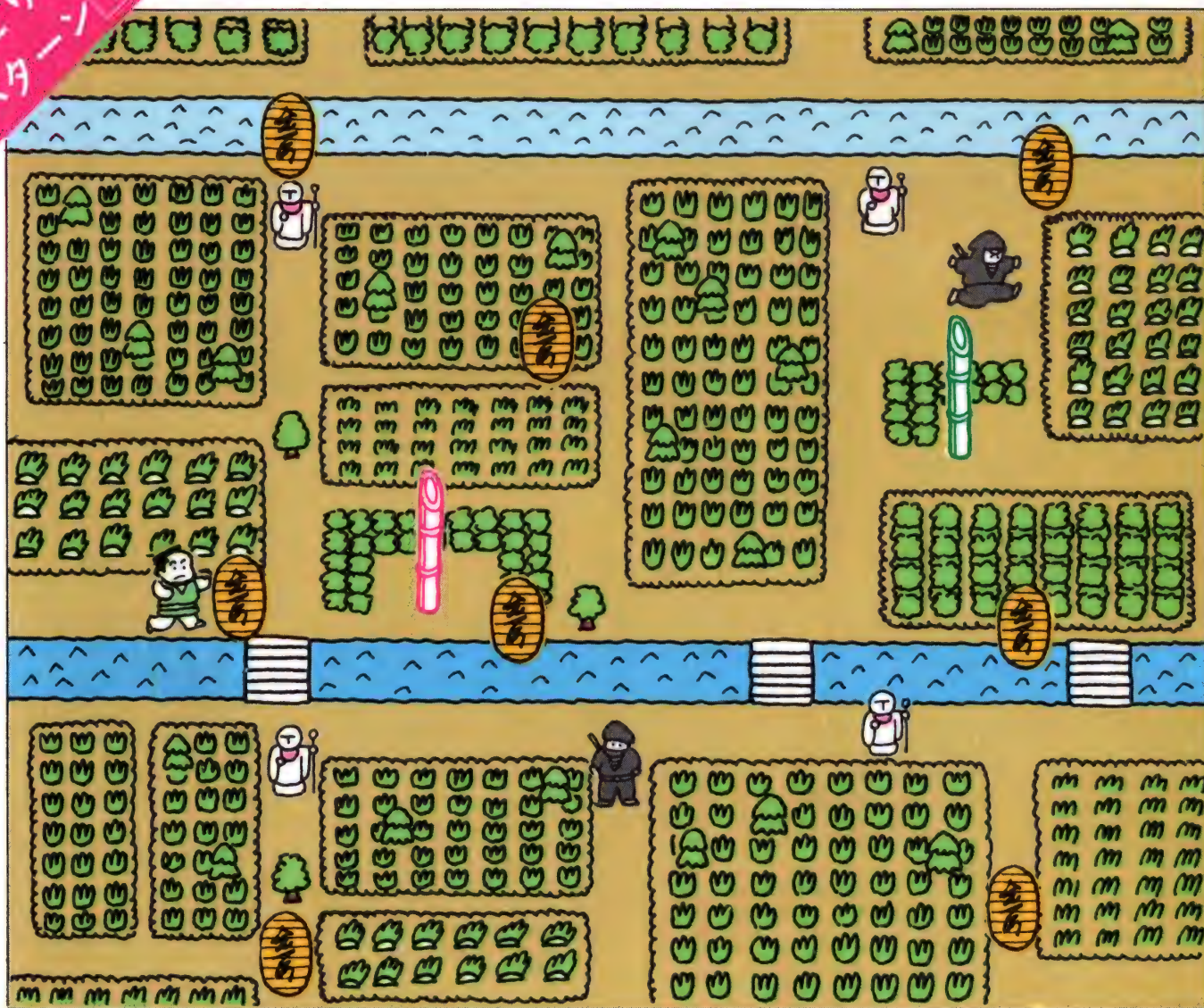
いっきの面構成は、ステージ1・田園地帯、ステージ2・お墓・池、ステージ3・代官屋敷の堀、ステージ4・屋敷の内部となっている。このあとは、再び田園地帯にもどって、ひたすら4つのパターンをくりかえしていくのだ。



小判の位置は、それぞれの風景ごとに決まっている。でも、スペシャルアイテムは、ステージ1～4をA、ステージ5～8をBとして、このABの配置が交互にくり返していくんだ。MAP上のスペシャルアイテムの赤色はA、緑色はBの出現パターンだ。







## クリアテクニック

このパターンは、ぐるりと外まわりに回転するよう  
に移動しながらクリアしよう。ちょっとしたポイント  
だけど、川にはなるべく入らないことだ。権べ  
の動きがひどく遅くなってしまう。積み上げたワラ  
や、おじぞう様も、カマが当たるとはねかえってし  
まうから注意しよう。

ここでのスペシャルアイテムは、竹やりだけだ。  
Aパターン、Bパターンともに、まわりに生け垣の  
かこいがあるから、その中からまわりに出現した忍  
者たちを突いてみる。少しくらいならやり先が  
とどいていなくてもやっつけることができるよ。

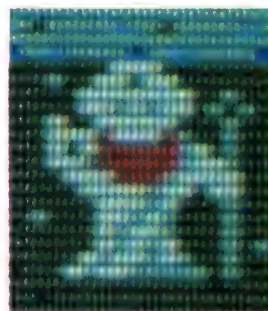
もしこのパターンで腰元が出現したら、なるべく  
忍者が現われてこないあたりまで逃げ、そこでわざ  
とつかまってしまうことだ。ここでは、どこにも腰  
元を封じ込め、時間をかせげるような場所はない  
だ。要注意！

## チェックポイント

「おじぞう様」

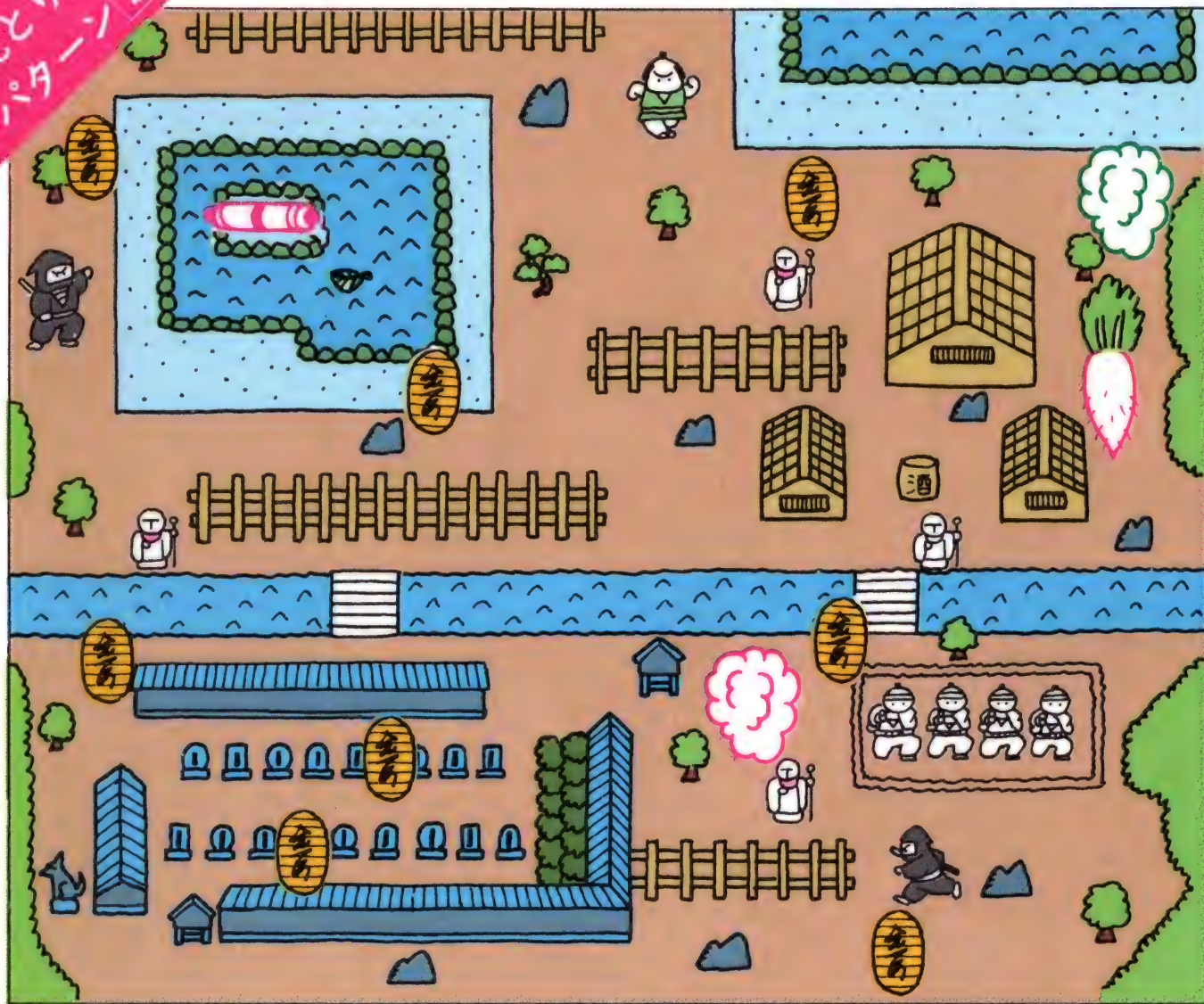
わりと四力所にバランスよく配置されているから、  
どこにいてもおじぞう様には接近できる。もし妖怪  
が出現したら、その近くまでスタコラ逃げておいて、  
つかまるようにすること。いったんつかまっても、  
すぐにおじぞう様にタッチすれば安心だ。

とくに外まわりパターンで小判を取ってまわると、  
左上、右上あたりのおじぞう  
様のお世話になることが多い  
ようだ。スクロールの関係で、  
たいていひとつは画面上に見  
えているはずだから、まずは  
妖怪をおそれることはないね。  
ひたすら忍者どもをカマ攻撃  
で撃破することに専念するこ  
とだ。



ありがたいおじぞう様に、  
ただただ感謝！





## クリアテクニック

わりとごちゃごちゃといろんな障害の多いパターンだ。まずはスタート地点のお墓。ここは素速くクリアすることを心がけよう。ここでのカマ攻撃はすべて墓石やまわりの壁でカットされて、まったく効果がない。おまけに、入口のおふだ書きの前を通過すると妖怪が出現しやすいぞ！

お墓まわりの小判をすべて取ったら、今度は左上の池をめざせ。ここにはスペシャルアイテムがあるんだ。ただし、この場所では相当に忍者の攻撃が激しい。赤忍者なども、しょっちゅう襲いかかってくる。常に周囲にカマを投げながら、慎重に進んでいくこと。

そして右上から右下へと順路をとる。最後の小判は鉄砲隊のまん前だ。うかうかしていると危険！

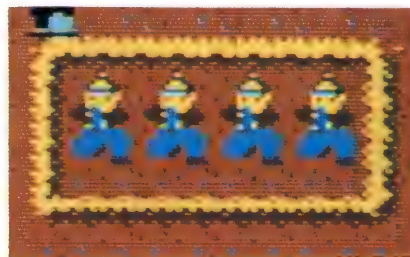
全体的に見ると、見取り図の上半分の方が忍者の攻撃は激しいようだ。

## チェックポイント

「鉄砲隊」

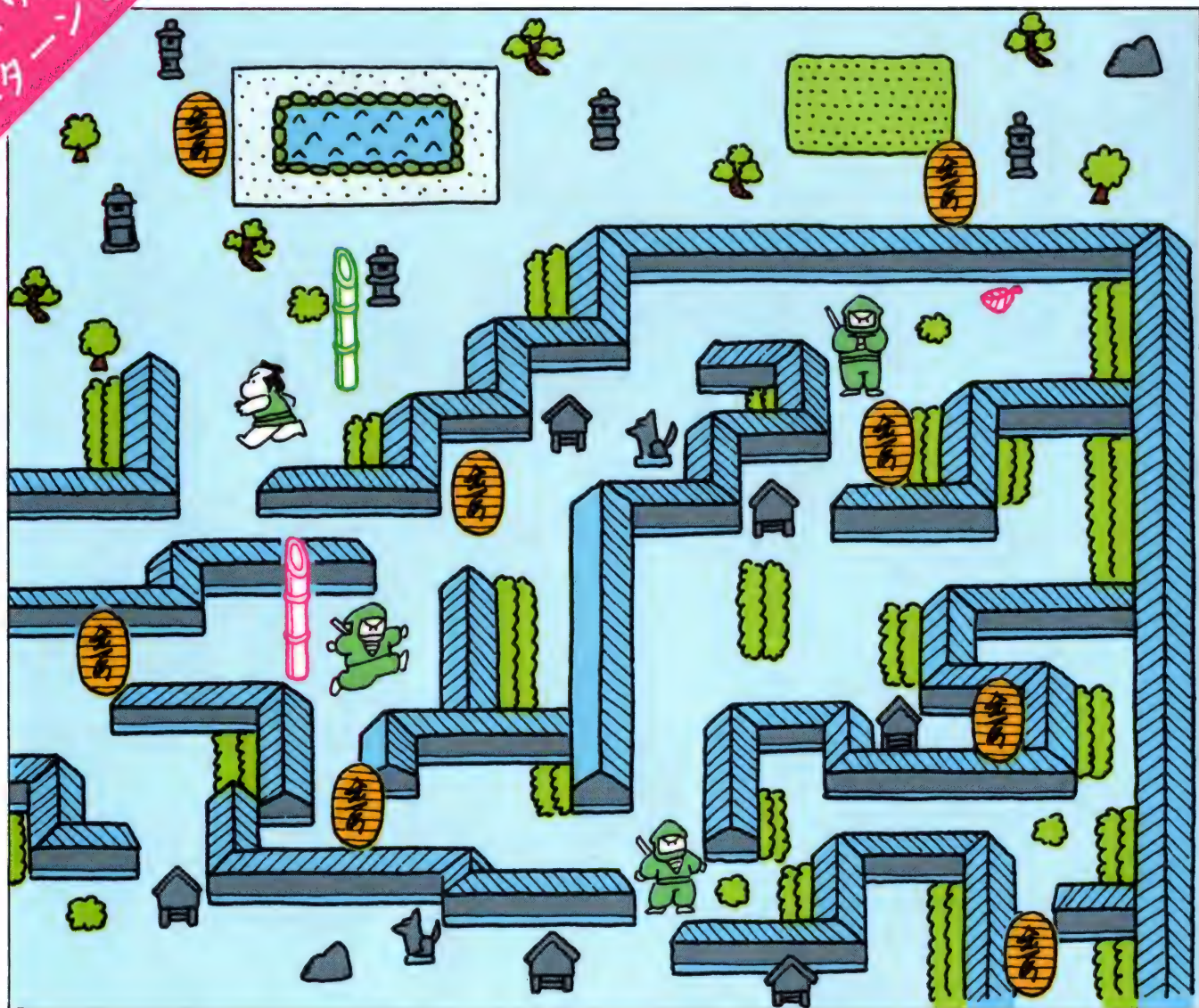
出現してくるのは、このパターンだけ。べつにどこか攻め寄せてくるわけではないので、そんなに危険な相手ではない。しかし、そのまん前にある小判がくせもの。これをノロノロ取りに行こうものなら銃撃をあびせられてしまう。

なるべくスピーディに小判をひろって逃げる。それがポイントだが、ラッキーなことに、ここにはダイコンかはっぱが出現している。これを取って、いちもくさんにここの小判を取ってしまうのもた。



ずっとこのまま動かないので、つい存在を忘れがち





## クリアテクニック

複雑に屋敷の壁が入りこんでいる。このゲームは、わりとスクロールがのろいので、こんな地形はなかなか手強いのだ。道順が迷路のような感じで、つい行き止まりの通路に入り込んでしまうこともしばしば。それに腰元でも出現してこようもんなら、あわくってしまいあらぬところに走って行って、ぬきさしならぬ状況においこまれてしまうぞ！

で、このパターンで一番注意したいのは、なんといっても腰元だね。ただし、腰元は動き方がワンパターンなのだ。ひたすら権べの方へ近づいて来ようとするだけ。だから、壁のくぼんだ場所などに誘い込み、動きをある程度封じ込めてしまうことができるんだ。1画面上にひとりしか出現しないので、これではばらくは腰元の恐怖からはのがれることができるというわけ。あとは、壁をうまく使って、忍者の手裏剣をかわし、そこをカマで攻撃するテクを磨け。

## チェックポイント

おいなりさんだ。じつはこれにもおじょう様と同じ効果がある。つまり、妖怪につかまったときに、おいなりさんのところまでとりつければ、その魔力から解放されるというわけだ。

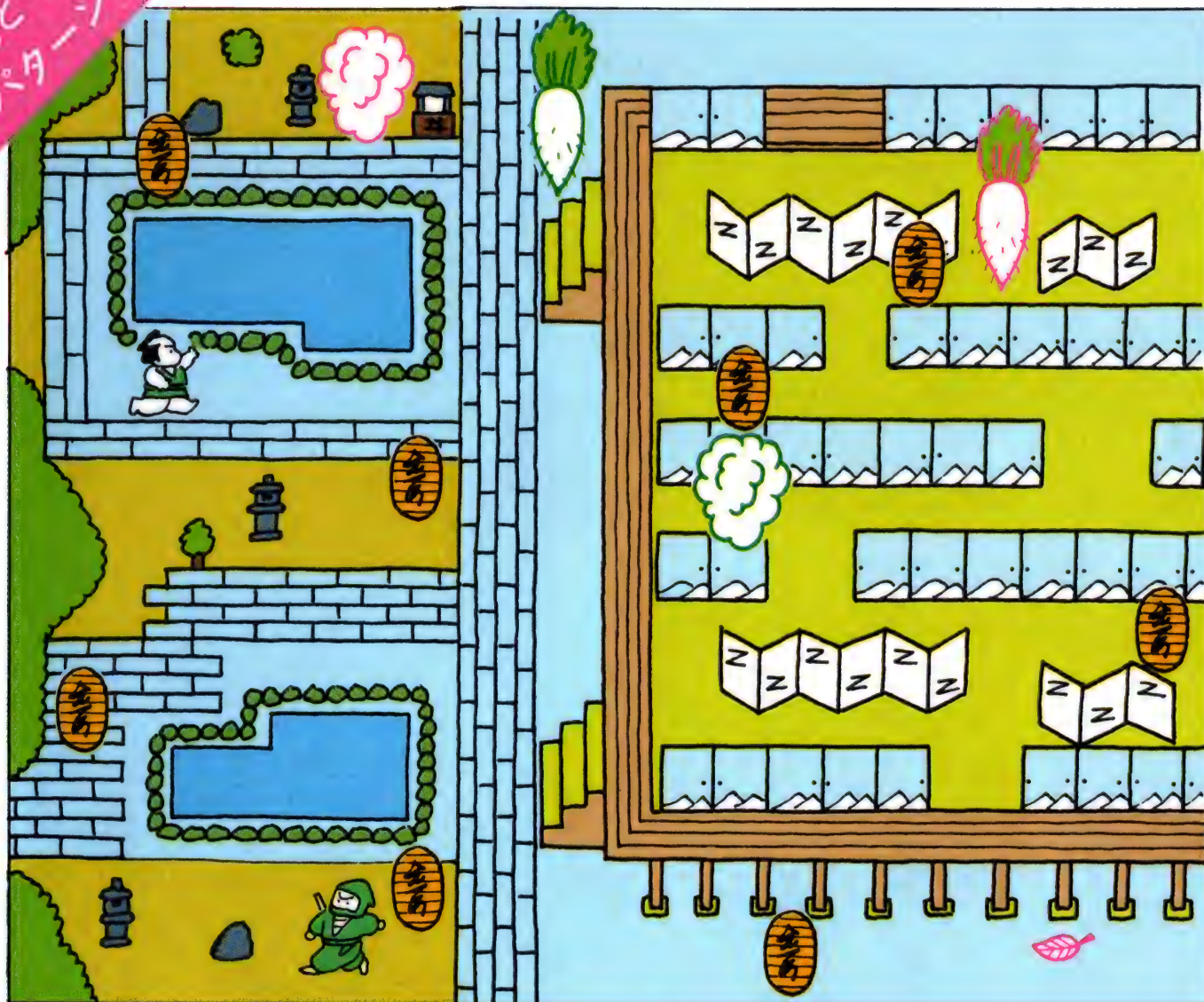
ほかに、おふだ書きがけっこうあちこちにあるね。このうちのいくつかの前を通過すると妖怪が出現するわけだが、けっこうこの通路のパターンだとおいなりさんまでとりつくのがめんどろ。なるべくおふだ書きの前は通過しないように注意しておこう。

どうしても妖怪が出てしまったときのために、あらかじめおいなりさんの位置は頭にたたき込んでおこう。



このリリシイ姿が、なかなか霊験あらたか！





## クリアテクニク

このパターンは、地上フロアーと階上フロアーに2分されている。それを結ぶのが2つの階段なんだ。ここ以外からは上り下りできないぞ。地上フロアーは、さえぎるものもないたいらな地形だ。忍者たちとまっこうから対決しなくてはならない。カマ攻撃の腕の見せどころだ。なるべく池にはまり込まないよう注意しよう。

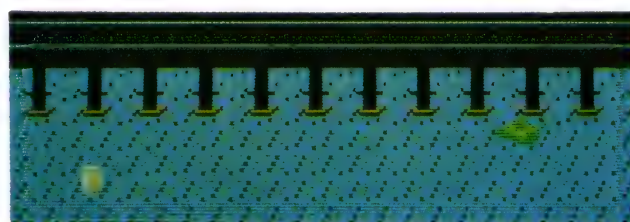
階上フロアーはフスマでしきられていて、権べの通過できる道すじが限られているんだ。ここでも腰元が気になるところ。危険がせまったら廊下へ走り出て逃げるのが正解だ。途中で再びフスマの間へ入り込み、うまくまいて時間をかせごう。

それから、だ。なんとここにはおじぞう様もおりさんも、まったく置かれていない。ひえーどうしよう……と心配しなくともよろしい。このパターンだけは、妖怪が出てくる可能性はまったく無いノ

## チェックポイント

右側、屋敷の軒下の部分。ここにも小判がある。そしてパターンAのときははっぱが落ちているんだ。ここは袋こうじになっていって、いったん入り込んでしまうと、外へ逃げ出すときには忍者たちと一戦まじえざるをえない。気をひきしめていこう。(はっぱが出現するAパターンなら、まったく問題なく脱出できる)

ここを後まわしにしておいて、最後にここに落ちている小判を取るのが一般的クリアパターンです。



くらーい軒下だけど、けっこうイイモノがころがっているのだ。先にとるか、後から取るか、それが問題!?





かじ坊のファミコン情報

# 最新ファミコン・アクセサリ

## SDステーション —— 4,900円／ホリ電機

『SDステーション』を一言で言うなら、ファミコン用ヘッドフォン・アダプター。ファミコン本体の拡張コネクター端子に差しこんで、使うようになっているのだ。『SDステーション』には、ジョイスティック用の拡張コネクターとテープレコーダー用の入出力端子、そしてヘッドホンジャックがついている。

くせ者がこのヘッドホンジャック。ここに付属のヘッドフォンを差しこむと、なんとゲームの音がステレオっぽく聞こ

えるようになる。ボリューム調整もついているから音量は自由自在。耳もとでガンガンひびくゲーム・サウンドは、スピーカーからでるのとは一味ちがった迫力だ。ヘッドホンのボリュームは、テレビとは無関係。だからテレビの音を消しても、ヘッドホンは大音量で楽しめる。もう夜中でもコワイものなしね。

テープの入出力端子があるのは、自分でデザインできるソフト（エキサイトバイク、レッキングクルーなど）をセーブ、ロードするため。ロードランナーのようにキーボードを使うものはだめだけど、それ以外のものなら、もう『ファミリー

ベーシック』なしでも、テープに記録できるよ。

ただしこの『SDステーション』、シャープのファミコン内蔵テレビ『C1』には、うまくはまらないから要注意だ！





## ウィングコマンダー——4,500円／ホリ電機



ハル研の『ジョイボール』もカッコよかったけど、その上をいきそうなのがこの『ウィングコマンダー』だ。

『ウィングコマンダー』の最大の特徴は、ジョイスティックのグリップが3種類あって、好みで使い分けられること。ボール型、T字型、シフトノブ型の3種類がある。A Bボタンも左右に一組づつ

あるから左ききの人でもラクラク。トーゼン連射機能はついているし、HJ-7で好評だったI、IIプレイヤーの切換機能や4方向8方向の切換機能もある。

ここまでいたれり、つくせりのジョイスティックがでてくると、アトは完全にキミの腕したい。ガンバレヨーノ

## ジョイペア——1,500円／ハル研究所

Iプレイヤー専用のジョイスティック、たとえばハドソンのジョイスティックやハル研の『ジョイボール』なんかを使ってる人、「二人でやりたい」って思ったことないかな。ヤッパ、いつも1人ってのはサミシイよね。かといって、使いなれたジョイスティックじゃなきゃ高得点は望めないし、世の中ままだらぬ、な〜んで悩んでた人、コレ、ドーゾ。

この『ジョイペア』その名のとおり、拡張コネクター用のふたまたソケットだ。

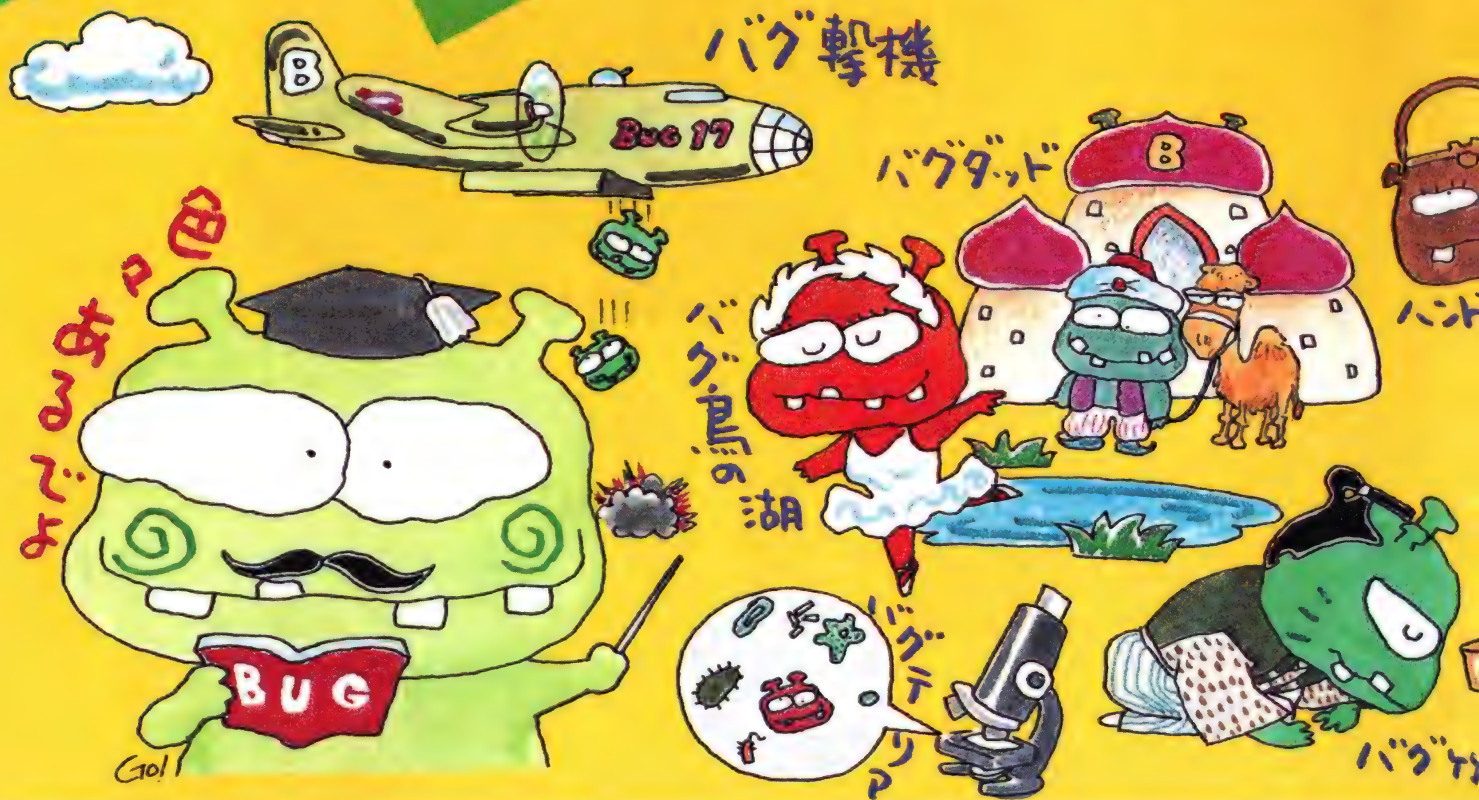
こいつをファミコンの拡張コネクターにさしこむと、はい拡張コネクター<sup>ちよう</sup>2丁できあがり。あとは今までのジョイスティックをつなげば、すべてハッピー。





# バグ&

これがあるから  
ファミコンはやめらんない!  
**特選**



スーパーマリオ  
ブラザーズ

## 金しばりか!? ワープか!?

**金** しばり  
こりゃ、ギブアップだ

ワールド4のエリア2のところ、例のワールド6、7、8へワープできる豆の木の位置まで行くんだ。で、豆の木を出しておいて、マリオを右に歩かせる。ちょうど豆の木が出ているブロックの左3分の1くらいが、スクロールによって消されてしまう位置まで歩かせること。そして、そのまま後もどり、豆の木の出ていたブロックにジャンプして飛びうつれ。すると、マリオはなんと金しばりい。



◀右に歩いて行くと、せっかくの豆の木が消えてしまうけどガマン。豆の木のブロックが3分の1だけ消えるところで止まる

▶おっ、マリオのコントロールができない。その場から一歩も動けないんだ。あとはタイムアップになるまで、あわれそのまんまだよ





# 隠れキャラ大全集

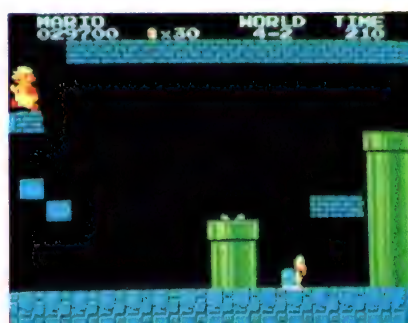


- ①スーパーマリオブラザーズ
- ②チャレンジャー
- ③レッキングクルー
- ④デグザ
- ⑤スバルタンク
- ⑥ディグダグ
- ⑦フラッピー
- ⑧バンゲリングベイ
- ⑨ゲイモス
- ⑩イーアルカンフー

## 地底ミステリーゾーンだぜ

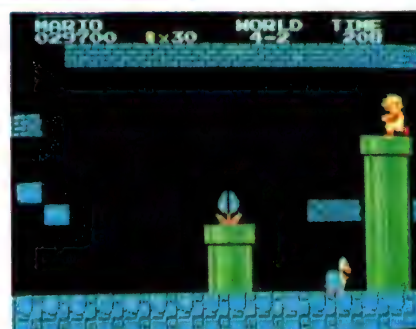
**ワープ**  
おっと、瞬間移動!／

さて、じつはもうひとつこの位置に秘密がある。今度も同じように豆の木を出現させておいて、右に歩く。金しばりのときは、豆の木のブロックが3分の1くらい消えるところまで歩いたけど、今度は2分の1から3分の2くらい消えるまで歩くんた。で、またひっかえして豆の木ブロックに飛び移る。すると、今度はマリオが、一瞬にして画面右端の土管の上までワープしてしまうのだ!



◀金しばりは怖かったけど、今回は安心してこのブロックの上へ飛びうつれ。このブロックの消え具合をきちんと確かめて

▶ヒエッ、いきなりマリオが消えて右の土管の上に出現した。これは不思議、8面ワープをケツてもやる価値ある!?





## スーパーマリオ ブラザーズ

# 谷間から生還、超ジャンプ

ホラッ、スーパーキノコがマリオを追いかけるようにやって来たぞ。ヘタすると谷間に落っこちてしまう。よくタイミングをはかろうぜ



ちょうど谷間の途中でスーパーキノコとマリオがシンクロするようにジャンプしよう



すると、谷間の宙に浮かんだままマリオがスーパーマリオに変身するんだ



谷間に落っこちたスーパーキノコをすて身でキャッチ、そのままスーパーマリオに変身して復活するというスリリングなバグテクがこれ。まず、狭い谷間の手前に出現するスーパーキノコの位置を見つけよう。ここでは、ワールド4のエリア1のところでチャレンジしてみたぞ。これを見たヤツはみんなメンタマ丸くするぜい！ タイミングは難しいけどぜひチャレンジしてみよう。

まず、谷間の手前のスーパーキノコを出現させておいて、急いで先まわり、谷間をジャンプ越えて対岸で待とう。

そのあいだ $\oplus$ ボタンを左上方向に押しっぱなしにしておくこと。で、ビックリはここから始まる。いきなりスーパーマリオが谷間から跳ぶのだ



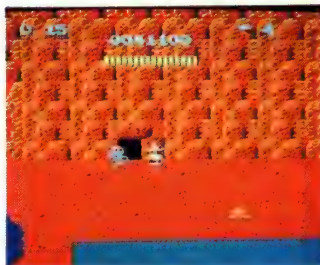
あーらよつと！ 谷間の空間からジャンプしたスーパーマリオは無事対岸に着地してしまう。なんともメデタシな技なのでした

## チャレンジャー

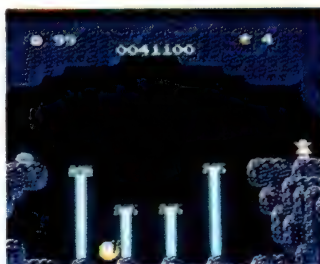
# カラすりぬけの洞窟突入だ

洞窟には入りたし、さりとてパワーアップアイテムは無し。こんなとき、なんともうっとうしいのがカラの存在。洞窟の前を左右にうろちょろ。「絶対に入れてやらんわい！」とニクニクしげに待ちかまえている。

そんなときにめちゃくちゃ有効なテクがこれさ！ なんとカラを倒さなくても洞窟の中にスルリとはいれてしまう。要はタイミングだけ。そんなんありか？ と驚くカラの顔は……残念ながら見られません。



◀カラはつねに洞窟の前を左右に移動している。洞窟のある岩山づたいにへはりついて、カラが来るギリギリのところまでにじり寄っていこう。いきなり近寄るとやられてしまうからね

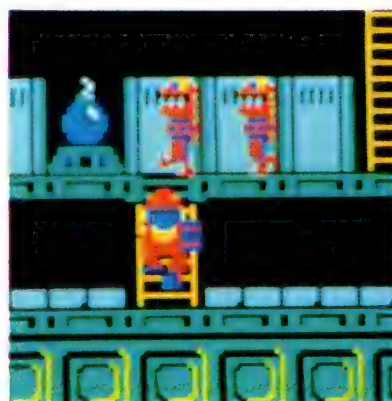


◀て、カラが左の方へ行ったらとて、チャレンジャーを、カラと洞窟のスキマに突入させよう。すると、スイッと洞窟に入れてしまう。このタイミングさえつかめば、どこでもできるぞ



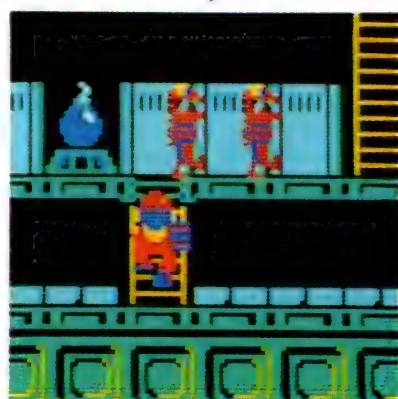
# スパナゴン知らんぷり通過

絶体絶命のマリオのピンチをらくらくクリアできる、なんとも便利なバグがこれ。とりあえず適当にスパナゴンの出現する面をセレクトしてみよう。むむ…いたなっ。画面上をひよこたんひよこたんと、しつこくあとを追いかけてくるいやなヤツ。しかし、怖れることはないのだ。とにかくスパナゴンに追いかけられたら、下方向のハシゴへと逃げ込む。で、ちょうどマリオの頭が、フロアーの高さと同じになるような位置で停止しておこう。すると、いつもならかならずマリオがいるハシゴの方へおりてくるスパナゴンが、まったく知らんぷりでマリオの頭上を行き過ぎてしまうのであります。



◀階段のこの位置、ちょうど頭のとっぺんがフロアとぴったり並ぶように、マリオを位置させる。で、スパナゴンがさまってきたもじつとその場でふんばる

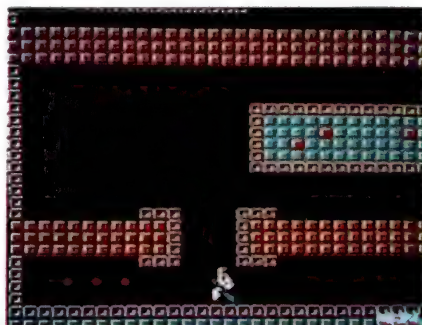
▶あらま、スパナゴンはマリオのことなんて無視。頭の上をふみつけてゆき過ぎてしまうのだ。このままほっておくと、スパナゴンはいつまでもそのフロアーをずっと右にウロウロ左にウロウロ……



# おっ、隠れキャラの巢だぜ

テグザーには様々な隠れキャラが出現する。ここで紹介するのも、そのうちのひとつだ。エリア2の最下層、下の写真の位置までたどりつくこと。ここには何も見えないから、ついそのままゆき過ぎてしまいそうだ。しかし、ちゃあんと隠れているのだよ……コイツが。通路左方向、ゆき止まりになっている場所に向か

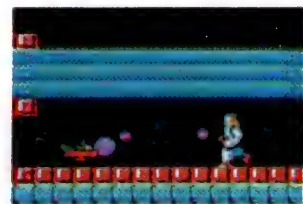
こんなゆき止まりの通路なんて、だれが攻撃したりするもんか……というところがミソ。ピシピシ弾を撃ち込んでやると、出現するのだ！



って攻撃を加えてみよう。すると、弾が途中で見えなくなるのだ。そこに見えない敵キャラがいる。連続攻撃を加えるとついにたまらなくなったUFOが出現する。これをさらに撃ち続けると破壊できるんだ。他にも、これと同じようなパターンで隠れキャラが通路にひそんでいる。用の無い場所でもガンガン撃ってみよう。



出ました！ UFOであります。これをさらに攻撃すると破壊できるんだ



この場所には宇宙戦艦らしきものが隠れていた。エリア7のこの通路を撃て！



# うっ痛そう、足取れトーマス

トーマスがジャンプすると、足や頭がポロリと取れる。見るからに痛そうなバグでおます。まずはひたすら5階をめざそう。で、5階の五の表示から2本めと3本めの天井の柱の間の位置までトーマスを進めるのだ。そこで、連続してジャ

ンプをくりかえす。どうやらこのバグは位置が決め手のようなので、少しずつ左右に動きながら、ひたすらジャンプ、ジャンプ……。すると、見よ！ トーマスの足が1本だけ床にくっついたまま、体は宙に浮かんでいるではないか？ さら

にくりかえすと、トーマスの頭が宙に浮いたまま体は着地してしまったり……。もうめちゃくちゃ。これぞスパルタンX最大のバグ。頭とれ足とれトーマスなのだ。ま、何の役にもたたないけど、そこがバグのいいところ。



5階の五の表示をぬけたこのあたり。ミスター・エックスの登場するちょっと手前のところでトライしてみよう



これがトーマス足取れの図。でも、着地したらもともとおりくっついてくれるから安心してね

# トーマスの頭が蛾<sup>が</sup>ったい！

スパルタンXでいちばんイヤなのが4階の蛾が出現するあたり、なんてひと、けっこう多いよね。ひらりひらり、右から左からおしよせてくる蛾の群れは、ほんとにうっとうしい。そこで、こんなバグを教えよう。につつき蛾にしかえししてやるチャンスだぜ。やり方は簡単、2つめの蛾が出てくる窓のところへ行ってジャンプをくりかえすだけ。蛾の出現とトーマスのジャンプがうまくシンクロすれば、トーマスの頭に蛾がべったりと接触しているのにまったくのノーダメージで着地できる。ジャンプのタイミングさえ合えば、トーマスのおなかのあたりでもノーダメージ接触できるよ。



4階の2番めの蛾出現の窓だ。ここでジャンプをくりかえしてみる。ほとんど自殺行為に近いが、バグをきわめるためにはがんばるっきやないのだ。びびってはいけない

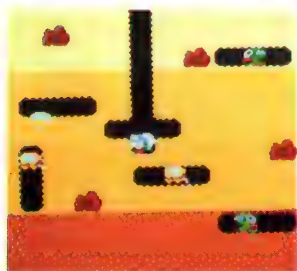


おうっ、蛾ったいたぞー！ これであつたダメージが無いのが不思議ですなあ。けっこうタイミングが難しいので、何度もくりかえしてやってみること



## ディグダグ

# モンスター全滅モグラ撃ち



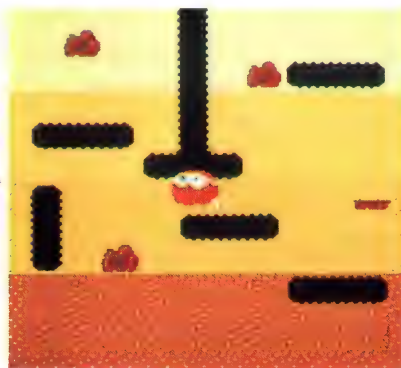
これくらいの体勢でじーっとしていること。モンスターが上からまわり込んでくると、やられてしまうので注意

これはステージ2がやりやすいだろう。まず、スタート地点にやってきたディグダグをコントロール、すぐその場所の地面を少しだけ真下に掘り進む。ちょうどディグダグの背中が1ミリくらい地表に

出ているくらいまで掘ること。そこで待つ、ひたすら待つ。すると間もなくやってくるのだよ、飢えたモンスターどもがわさわさと……。メ変化して地中を進んできたモンスターは、どんどんメ変化のままディグダグと重なってくる。それなのにディグダグには何のダメージもない。全部のモンスターたちが集合してきたところで、ポンプを連打。次々と破裂していくモンスター……。気持ちいいぞオ。



ほーら、モンスターたちが近寄ってくるぞ。ステージ2ではすべてのモンスターがディグダグの下からやってくる



それいっ、ここから反撃だぞ！ ひたすらポンプをその場で連打しよう。次々とモンスターたちが破裂していくよ

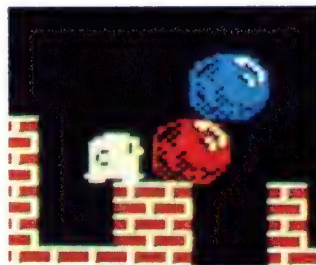


この秘技が通用するステージは限られている。この位置まで、全モンスターが下から回りこんでこなければダメ

## フラッピー

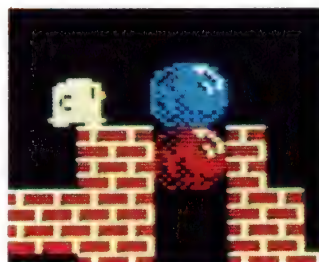
# 根性、鼻息でストーンずらし

フラッピーが直接押していなくても、ストーンを半個分だけ左右にずらせるのが、このテク。移動させたいストーンのところまで行って、⑨ボタンを押す。そして、そのまま移動させたい方向に+ボタンを押してみよう。すると、フラッピー自身はその場からまったく動かないのに、ストーンだけ半個分スライドしてしまうのだ。これは便利。いろいろ使いみちがあるんだぜ。



フンッ、と鼻息でストーンをずらせたフラッピー。何ごともしゃべれるという、全ファミコンキャラクターのお手本のような存在だな……

積みかさなったストーンの下側のやつを移動させるとき、つい押し過ぎて、上から落ちてきたストーンにつぶされるってケース、けっこうあるよね。そんなときにこのテクでクリアーだ





# 空母のあとに、不発弾バグ

バグが出ないので有名だったバンゲリングベイに、とうとう面白いヤツを発見したぞ。ソフトのホコリをはらって、チャレンジしてみてくれ。空母に帰艦するときに、このバグのポイント。写真①のように、空母の最後尾、着艦できるぎりぎりのところにゆっくりと舞い降りて行くんだ。そして、プロペラの回転がゆっ

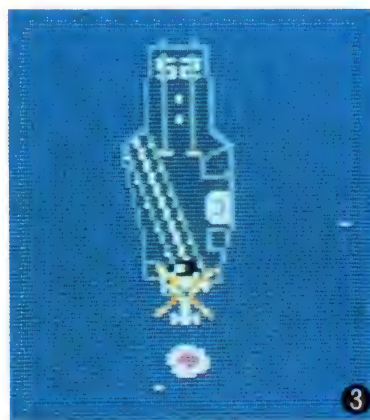
くりになり、まさに着艦する寸前、爆弾を落とすんだ。うまくタイミングが合えば、これが不発弾となり、空母の後にきれいなバグのマークを残す。写真②がそれ。放っておくと、空母が前進するにしたがって、後方に置き去りにされてしまう。Bボタンを押して空母を飛びたつと、こいつは爆発してしまうよ。



この位置に、うまく着艦ができるようにコントロールしよう。ゆっくりと狙いを定めて何度もトライ



着艦をする寸前に、爆弾を落とせ。するときれいにこんなマークが洋上に残る。おそらく、これは爆弾が破裂する寸前の形なのだ



爆弾を落とすタイミングによって、いろいろな形のものを出現させることができるよ

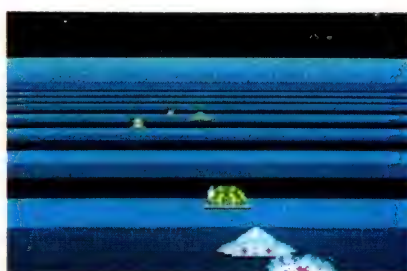
# 地上物破壊のバックファイア

ゼビウス、スターフォースと、このテのシューティングゲームにつきものなのがバックファイアだ。よって、このゲイモスにもバックファイアがあっても当然……と思っていたらやっぱりあった。ゲイモスを画面の一番下、地表ぎりぎりの

ところで飛行させ、普通のプレイのときのように、前方向に攻撃を続けておく。すると、地上物がもっとも手前、画面下側に消えていくぎりぎりのあたりにきたところで横からスイッと近づいていくだけで爆破できてしまうというわけだ。



前方向に弾を撃ちながら、サイドから体当たりしていく、というのがバックファイアの鉄則です。これと同じく



ほーら、できた。簡単なもんだね。本当は前方にいるとき撃った方がラクだけど、ギリギリ逃してしまいそうなときに使おう



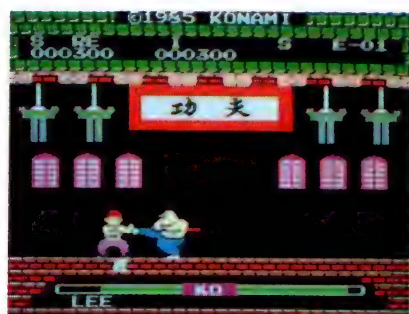
## イーアルカンフー ドラ消滅、自由自在の術

まずはイーアルカンフーのソフトをセット、スタートボタンを押してしまふところからね。その時コントローラーのⅠ、Ⅱを両方とも手にしておこう。で、コントローラーⅡの(A)(B)ボタンを押せばなしにしておく。

ここでもし手がたりなかったら、何かおもしろいのつけておくといいよ。その状態のまま、今度はコントローラーⅠの(A)(B)ボタンを連打する。ゲーム画面上では、勝負を度外視したファイトが展開されてしまうけど、この際だからどうでもいい……としよう。しばらく続けると、



画面上でのファイトはどうも形勢が悪い。あたりまえだ、勝負を無視してコントローラーをたたいてんだ



おっと！ あるべきものが無いゾ。ぽっかりとあいた黒い円が、何かもの悲しいね

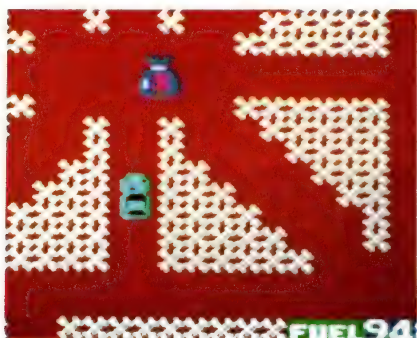
なんとステージの背景を鮮かにかざっていた例のドラが、カゲもカタチも無いではありませんか!? そのことに気づいたキミは、あやうくコントローラーを落としてしまいそうになることだろう。ムフフ……これが秘技・イーアルカンフーのドラ隠しなのだ。

## ルート16ターボ

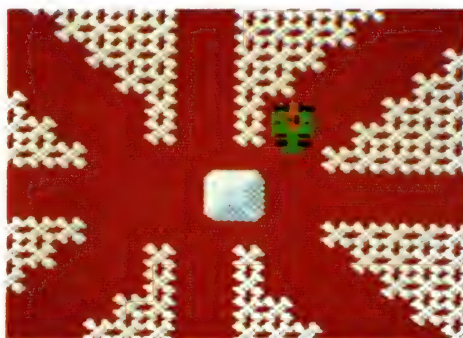
## 高得点隠れキャラ出現！

高得点隠れキャラがこのゲームに登場するという噂は以前からあったが、その秘密がついに判明したのだ。各エリアに置かれている得点キャラのドーラ、こいつのある場所に隠れキャラは潜んでいる。ドーラを取った場所を再び走行しながら、

Bボタンを押す。これだけで、通称コフンというベースのような隠れキャラが出現。こいつに敵の車を撃突させると、なんと5万点ものボーナスがころがりこむというしくみ。マッドXだってこいつでクラッシュさせようね。



ドーラを取るこの場所だ。ここを再びBボタンを押しながら通過しよう



どしっと力強いコフンの登場だ。ただし、自分がぶつからないように気をつけること



やったね。これで5万点のボーナスだ。どのステージでもねらえるのだ



# 点とり虫には、かなわない。

●私がウワサの点とり虫なのだ。

ハル研究所のひみつ調査で、ジョイボールに住みついていることが明らかになったウワサの点とり虫。いま、全国で異常発生中

だ。ゲームになると人に飛び

移り、みるみる

パワー



す、こ  
を出

の点とり虫、むかうところ敵ナシの強さなの

のだ。きっと、キミを興奮の世界へ引きこ

んでくれるぞ。ところで、点とり虫は、

どうしてこんなに強いのか。それは、こ

うだ。①連射、連射で、アツと高得点。

②操作らくらく、動きは俊敏。

③次々とゲーム仲間を

ふやす。点とり虫は、

いつもキミの味方だ。

●点とり虫が2倍。

ジョイボールの2人用アダプ

タが出た。その名は、《ジョイペア》。こ

れをファミコンにつなぐと、2台のジョイ

ボールでゲームが楽しめ、点とり虫のパワ

ーも2倍になるというわけ。1500円

だから、ふたりで買えば750円。ジョ

イボール以外のジョイステイックもつなげ

るぞ。友だちと、高得点を競そいあおう。

●ハイパーオリンピックに強い。

あのハイパーオリンピ

ックに使えるコン

トローラは、ジョ

イボールだけだ。い

ま、各種目に次々と新記

録が生まれているぞ。こ

れも点とり虫のパワーだ。

(連射ボタンは中間の位置)



# JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™

専用コントローラ ¥3,980 (MSX用も発売中)

ジョイボールが使えないソフト ●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀 ●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ/けっきょく南極大冒険  
●このジョイボールは任天堂側の許諾に基づき製造・販売しています。 ●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。 ●特許、意匠登録、商標登録申請済。改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

株式会社 HAL 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-50S 85ビル5F TEL. 03-252-6344



# スペランカーで冒険、体験もう1つのプレゼント!!

**A賞** サバイバルギア

500名様

サバイバルキットの内容: 腕時計/ファイヤースターター/パンダナ/「HELP」と書いたビニールシート/サバイバルキャンディ/ワイヤーソー/ゾリキット/カンオープナー/ハチミツ/バンドエイド/ローソクがアルミ缶にパッケージ。(内容は変更することもあります。)

**B賞** ベリカンガード・BOX

1000名様

Oリングで完全密閉BOX、6mの水深もヘッチャラ。大切な宝物もウレタンフォームでガッチリガード。サイズ H13×W22×D8cm (色は指定できません。)

**PRESENT!**  
'86 2/15 まで  
プレゼントは発売日から  
'86年2月15日までに  
(当日満印有効)

**応募方法** アイレムのNEWカートリッジ「スペランカー」のケースに入っているアンケート用紙をおくりかえてください。'86年2月15日までに届いたアンケート用紙の中から抽選で左の冒険・探検グッズをプレゼント。(アンケート用紙以外の応募は無効です。)

スリルを  
買うと**宝物**



地底探検ゲーム  
**SPELUNKER**  
スペランカー TM

奥深い地底洞くつから宝物をみつけたそう。ぶきみなゆうれい、こうもり、毒ガス、落とし穴など危険がつきつきとおそいかる。すべてをクリアしてカギを手に入れ次の通路に進め。伝説のピラミッドへたどりついたらそこにはぼう大な宝物。さあ、スリルとアクションが君たちをまっている!

12月新発売  
上旬



スペランカー IF-03 希望小売価格 4,900円



\*開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。  
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。  
©1985 IREM Licensed from Broderbund

アイレム・パーティの住所・電話が変わりました。

**アイレム販売株式会社**  
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル  
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 ©IREM CORP.

好評  
発売中



ジッピーレース  
IF-01  
希望小売価格 4,500円



10ヤード ファイト  
IF-02  
希望小売価格 4,900円



# JICCのコンピュータ必勝本シリーズ

## ファミリーコンピュータ

### 必勝本

いま、ベストセラー／この本以来ファミコン本はオールカラーの時代に。子供たちの熱狂的な支持を得ていま子供たちの“バイブル”に。大人気のゼビウス、チャンピオンシップロードランナーの完全公開を含む話題のソフトを満載して大好評発売中！

この本でファミコン本は変わった！！



### 必勝本2

発売以来、ファミコン本の“バイブル”となった決定版必勝本／今回はドルアーガの塔の完全120面公開をメイン、スターフォースのゴデスの謎やスパルタンXの必勝法など含め最新ソフト満載のシリーズ第2弾！

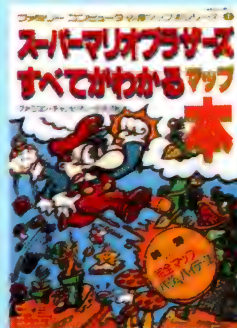
A5判160P 定価各750円  
オールカラー

## ファミリーコンピュータ™ 必勝本マップシリーズ①

# スーパーマリオブラザーズ

## のすべてがわかるマップ本

A5判/20ページオールカラー/定価380円



今もっとも人気のあるソフト“スーパーマリオブラザーズ”の決定版必勝マップシリーズ第一弾！隠れキャラやゲームのオモシロさは群を抜いています。今回はこのソフトの全エリアマップと必勝テクニック集で贈るファミコン本の決定版！  
(A全マップ+必勝テクニック集20頁)

## アドベンチャーゲーム必勝本

A5判208頁 定価1600円



発売以来、パソコンゲームフリークの心を完全にとらえた必殺のアドベンチャーゲーム・ヒント集。国内で発売された各ソフト22本を満載して贈る夢の本。各店パソコンコーナーで圧倒的な売れ行き！！

## '86年最新パソコン必勝本

A5判272頁 定価1200円



ユーザーのための、パソコン選びの決定版！今までどこも真似のできなかった徹底した評価がユーザーの圧倒的支持を得、メーカーを震撼させた問題のガイドブック！最新版はさらにパワフルに最新機種やワープロ機を大幅に加えた大好評発売中！！

## ロールプレイングゲーム必勝本

A5判/256頁/予価1800円

必勝本シリーズ第4弾。パソコンゲームの王者として高校・大学生を中心に爆発的ブームを呼びつつあるロールプレイングゲーム。そのロールプレイングゲームの人気ソフト12本余の必勝テクニックを満載。

## JICC出版局

本社：〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03-234-4621

大阪支社：〒541 大阪市東区瓦町5-45-1 本町UMビル7F ☎06-204-1966

名古屋営業所：〒460 名古屋市中区錦2-20-20 やまと生命ビル6F ☎052-201-4181



- 編集——Hieronymus
- AD——後藤晴彦
- レイアウト——office HAL = 鳴島幸夫 + 白尾宏徳 + 森垣奈美
- イラスト——早川茂喜 + くらべちづる + 福地利治 + 中野豪 + 十枝内淳一 + 町支哲義

## ファミリーコンピュータ必勝本③

- 著者——ファミコン・チャンピオン・クラブ
- 発行——1986年1月1日
- 発行人——蓮見清一
- 発行所——JICC出版局 郵便番号102 / 東京都千代田区麴町5-5-5  
振替=東京7-170829 (株)ジック  
電話=営業部・03(234)4621
- 定価——750円
- 印刷所——笹徳印刷工業株式会社

禁・無断転載

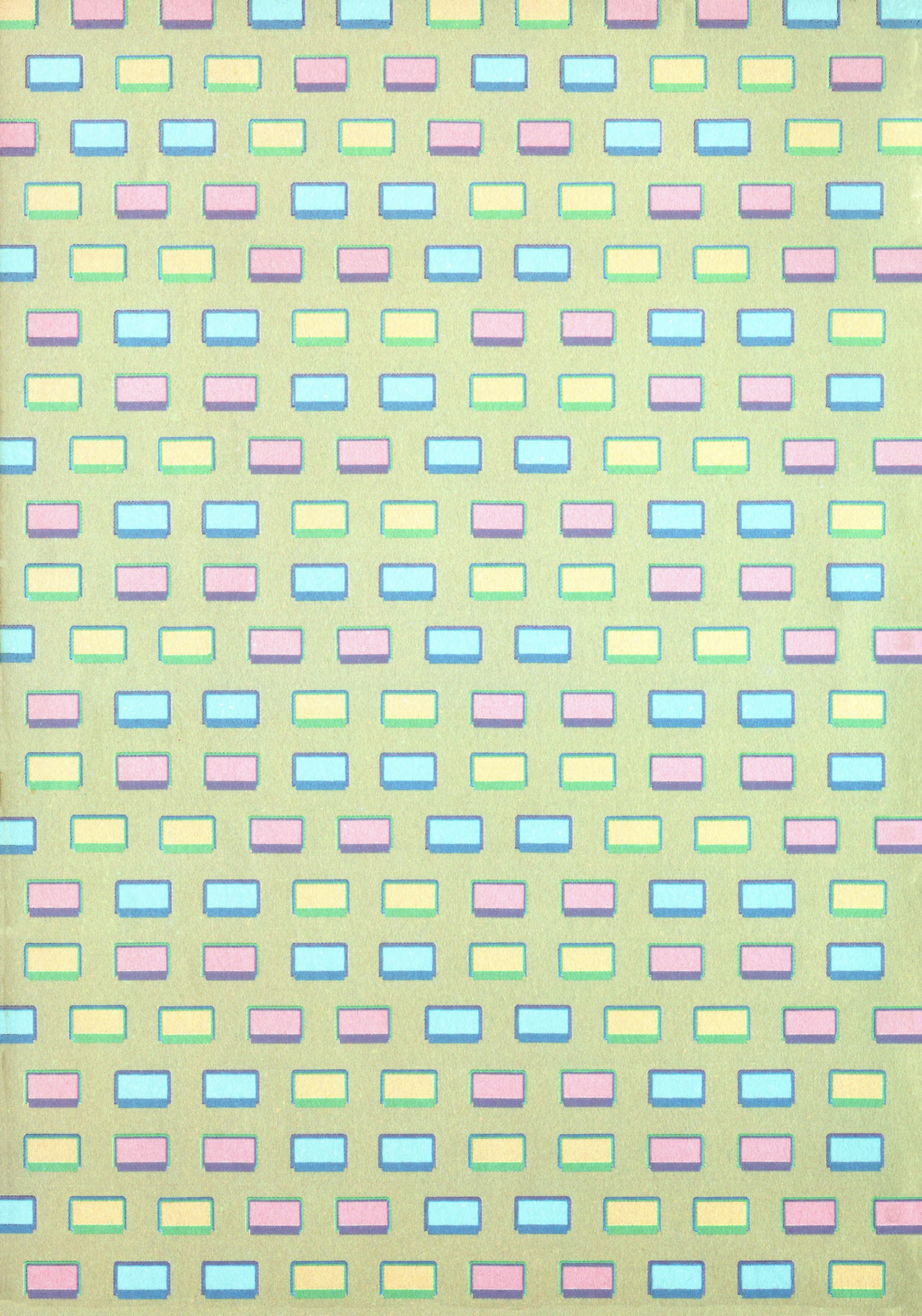
Printed in Japan

乱丁・落丁本は、ご面倒ですが小社営業部宛にご送付ください。送料小社負担にてお取替いたします。

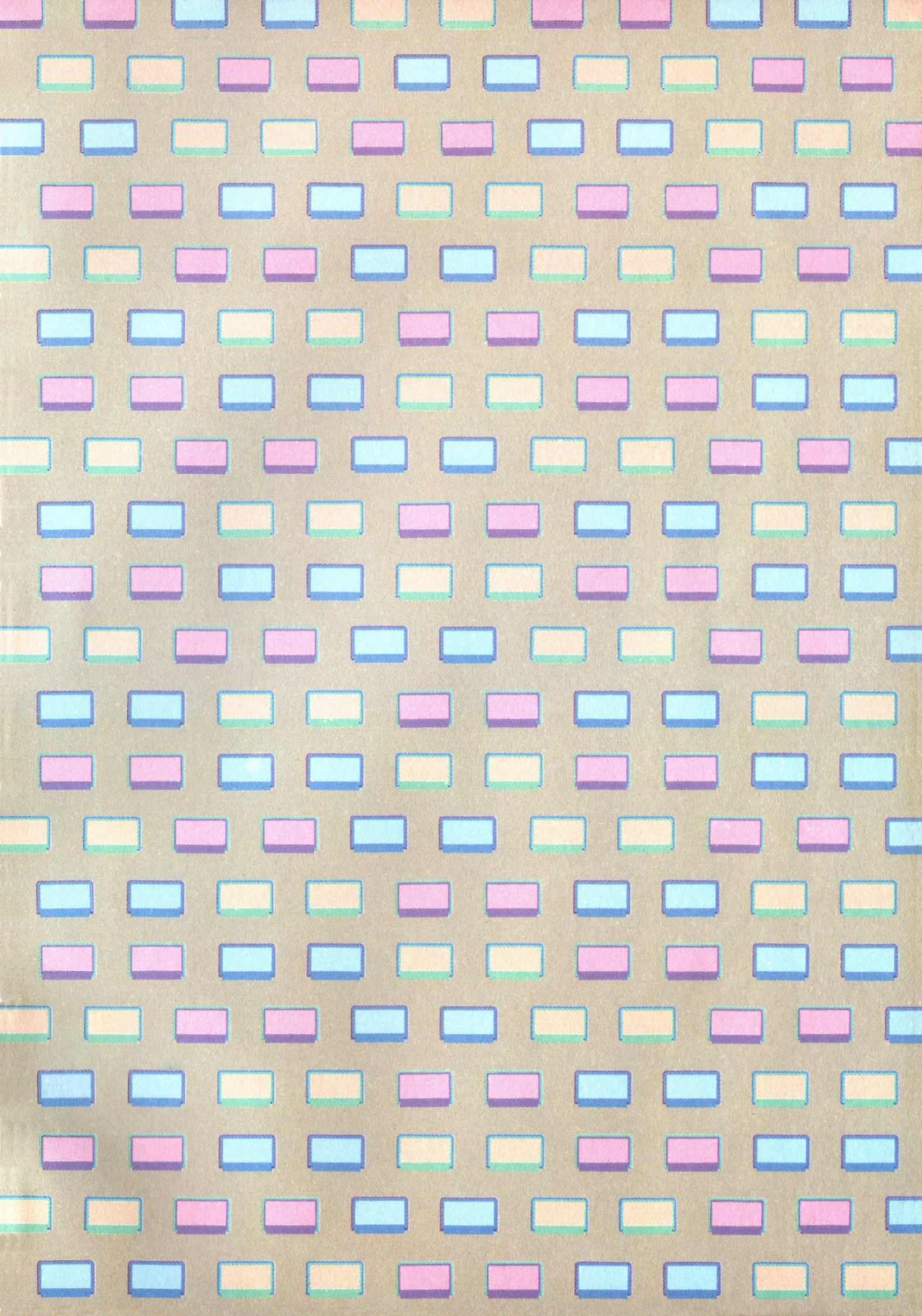
ISBN4-88063-138-8

本書についての電話によるお問い合わせは、ご遠慮ください。

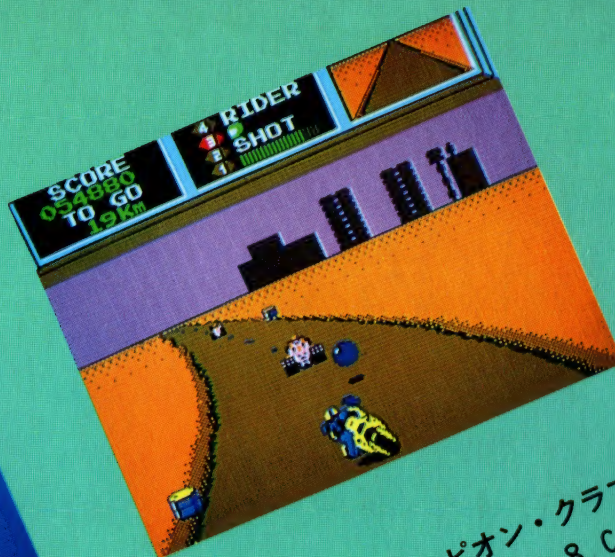
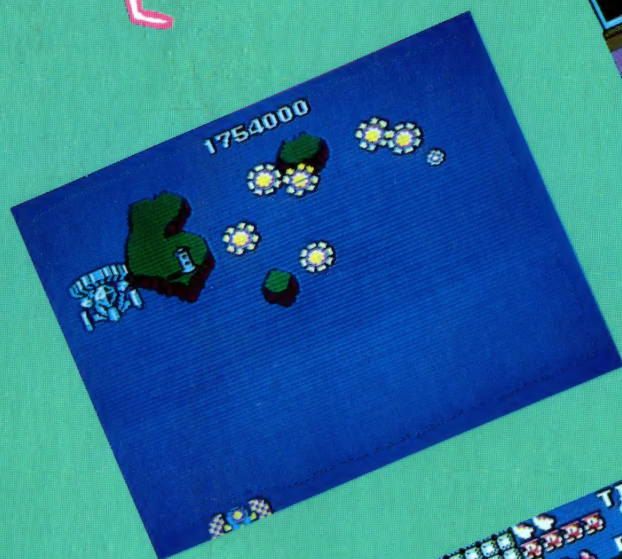
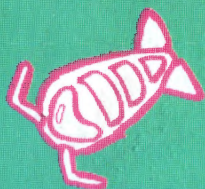




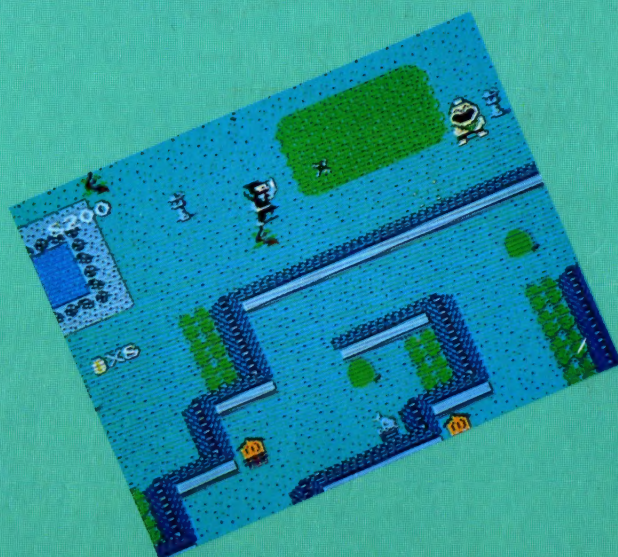
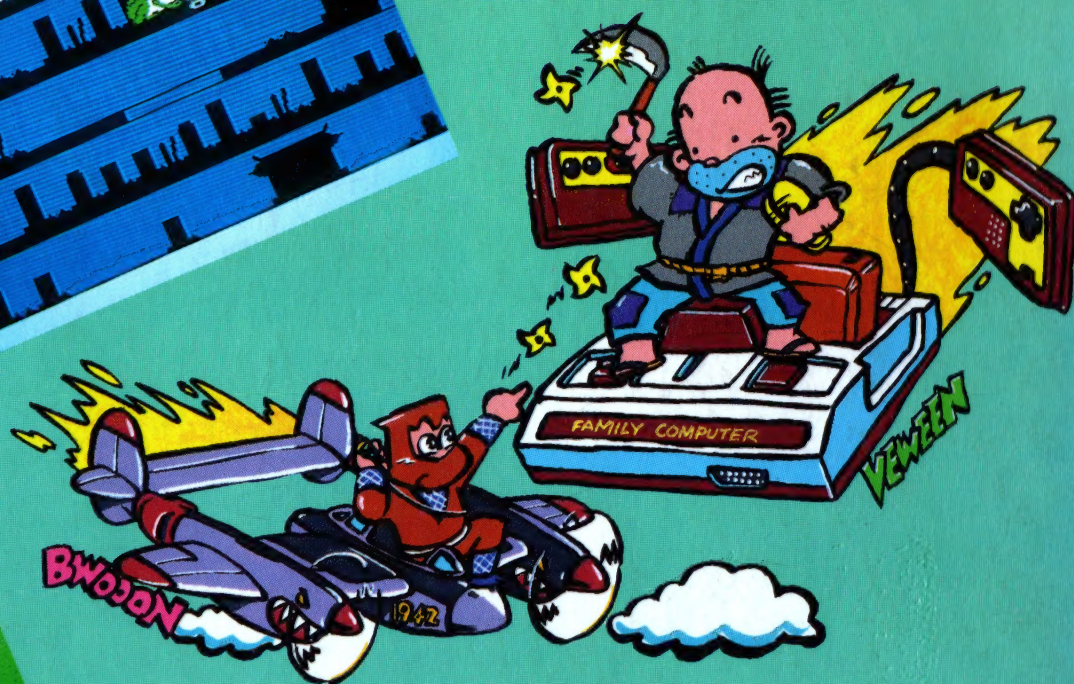
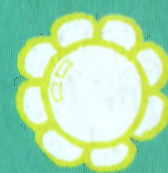
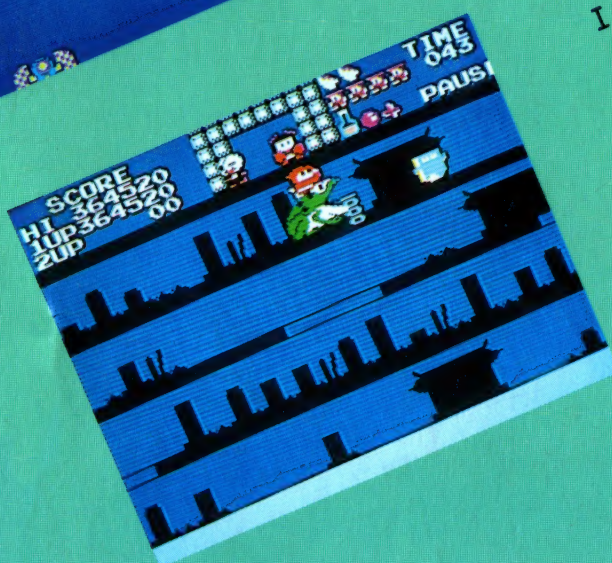








ファミコン・チャンピオン・クラブ著 定価750円  
 ISBN4-88063-138-8 C2076 ¥750E



本書についての電話によるお問い合わせは、  
 ご遠慮ください。

